家用电脑 与游戏机



1999-7

封面视点

极品飞车：风驰电掣的最后赢家！

极品飞车 孤注一掷

NEED FOR SPEED HIGH STAKES

ELECTRONIC ARTS

地下城守护者Ⅱ

工人物语Ⅲ

魔法门Ⅶ血统与荣耀

透视 E3'99

热门 3D 图形芯片概览

PS 手柄完全改制白皮书

整合新星：Intel810 芯片组综述

Norton Utilities 4.0 易学易用

文渊阁：发生在明天的故事

ISSN 1005-6793

07>

9 771005 679003

过山车大亨

简体中文版

50元

新天地互动多媒体

8月火热上市。

在游乐园中亲手设计过山车，你试过吗？





现在，你将有机会一展你的天才创造力，设计出在其它任何主题公园中从未出现过的最大、最棒、最令人疯狂的过山车，使你的游乐园声名鹊起、如日中天。做为游乐园的最高管理者，你不但要出台各种新颖刺激的游乐项目来招揽顾客，还必须精心策划、合理安排游乐园建设的方方面面来使你的游客满意，同时把握行业最前卫技术的脉搏来保证你的事业经久不衰。

- ◆ 亲自动手设计出最令人疯狂的过山车，允许玩家调整轨道的任何细微环节。并备有几十种现成的梦幻过山车供你选择建造，全部过山车设计和运行过程均基于最精确的动力学原理防真而成
- ◆ 提高价格、研发新游乐项目、关注任何一位游客的情绪、开除那些偷奸耍滑的员工……作为游乐园大亨，所有的细节都在你的把握之中
- ◆ 种类繁多的游乐设施——包括旋转木马、摩天轮、海盗船、鬼屋、碰碰车、激流勇进、迷宫探险等几十种。不但允许你调整每个游乐设施的票价和运行时间，还能为它们刷上你喜爱的色彩
- ◆ 投资于新科技的研发工作，将行业的最前卫技术应用于游乐园——从传统的“木结构过山车”到高科技的“钢结构螺旋形过山车”和令人胆战心惊的“弹射式反向自由下落型”过山车，每个新技术的出现都会使你游客心动不已
- ◆ 投资建设食品和饮料商厅，雇佣专人装扮吉祥物导游，或选择各种建筑主题、色彩方案、苗圃、雕塑和喷泉等来装典你的游乐园，使它更具魅力。
- ◆ 22个融娱乐性挑战性于一体的任务模式，考验你在不同环境下的经营头脑
- ◆ 令你心满意足的个性化游戏设计——允许保存下你自己的过山车设计用于后面任务模式或与其它玩家切磋
- ◆参加史无前例的首届“中国过山车设计争霸赛”，一展你的天才水准

闻名于世的《运输大亨》游戏制作人Chris Sawyer最新力作，

MicroProse原班制作人马亲自操刀汉化，

SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体





地址：北京市1998号信箱 邮编：100091 联络：新天地销售部 传真：(010) 62862036 电话：(010) 62862038-119

战地2100

WARZONE 2100





产品特点：

★开发新科技，自行设计和生产属于您自己的部队，建造属于您自己的独一无二的军团！
★新型的人工智能系统，允许您对部队的战斗行为进行调整，赋予您的部队于真实个性和智慧。
★全新的指挥官系统，可以使用一个部队指挥多个部队的行动。
★错综复杂的策略成分，挑战您的战斗领导能力。
★全三维游戏画面，可以任意旋转缩放，从各个视角观看战场和军队。
★地形遮掩及高级半透明阴影效果
★支持Direct 3D、3Dfx硬件加速
★逼真的声音效果，令您如同亲临战场。

媒体评价

★ “这部游戏极尽未来战争毁灭之能事。” *——次世代*
★ “这是真正的即时战略游戏。” *——电脑玩家*
★ “Westwood应该感到恐惧，十分恐惧。”经典游戏5/5 *——PC游戏世界*
★ “一言以蔽之，《战地2100》是迄今为止最好的即时战略游戏。” *——PC Format*
★ “命令与征服、黑暗王朝、横扫千军、星际争霸……《战地2100》比它们都好。”91分 *——Total Control*
★ “再见，Westwood?” *——PC Zone*
★ “这是Eidos在即时战略领域向C&C挑战的生力军，而它也确实如预期般地那样出色。” *——GAMESPOT*
★ “这是一款不同凡响的作品，《战地2100》不同于您手边那些寻常的即时战略游戏，它将真3D的即时战略游戏带入了一个新领域。” *——Gamenation*





SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体 Virgin INTERACTIVE EIDOS Pumpkin Studios

地址：北京市1998号信箱　邮编：100091　联络：新天地销售部　传真：(010) 62862036　电话：(010) 62862038-119

50元 再度出击

一如既往的精品游戏，
前所未有的超值价位，
新天地互动多媒体全新价格体系
闪电出击！





viva FOOTBALL 足球万岁

《足球万岁》是由Virgin旗下的精英制作室，来自英国的Crimson开发的全新形态的足球游戏，它完美地再现了真实的足球运动中的所有热情、感动和无法预期的结果。

游戏采用可以给与玩家全部控制权的独特的控制系统，完全真实地模拟足球场上的射门和传切配合。你可以传出准确的身后球，打出漂亮的二过一配合，并且用逼真的假动作欺骗你的对手。《足球万岁》充分再现了足球比赛的千变万化，使你在电脑前也能体验到作为职业足球运动员所感受到的酸甜苦辣。革命性的游戏控制系统将足球游戏模拟的真实性推上了一个新的巅峰。

游戏中有来自1035个足球队的2070套球衣，16700个队员和267200个队员的技术数据。并且按照真实比例绘制从伦敦的温布利大球场到米兰的梅阿查等共300个足球场。这一切都是为了力求游戏的真实性，并且如果你想知道1970年的巴西队和1994年的巴西队哪个更强大，《足球万岁》会给你答案。

《足球万岁》是新天地引进的第三款50元价格的精品游戏大片。定于1999年7月10日全面上市，在暑假期间与全国的足球游戏爱好者见面。

CORIMSON

Virgin INTERactive

新天地经典珍藏系列之一

银翼杀手 超白金珍藏版

国内首部集经典游戏、官方攻略、影视巨作于一身的超值家庭娱乐套装，是所有游戏迷、书迷、影迷的最佳选择！







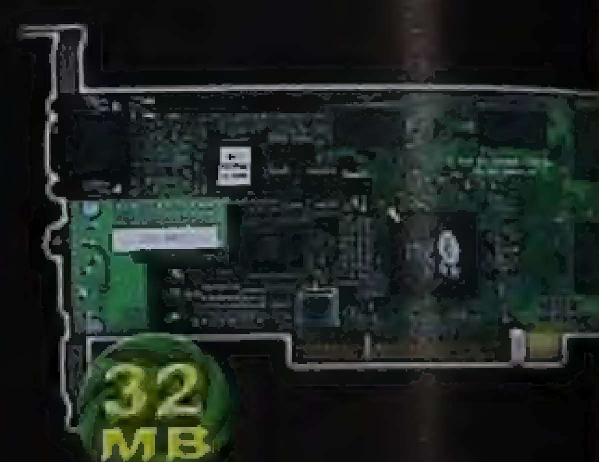
由电子艺界有限公司提供
《银翼杀手》游戏版权
由华纳兄弟影视有限公司提供
《银翼杀手》电影版权
由麦克米伦国际出版集团提供
《银翼杀手权威攻略指南》图书版权

地址：北京市1998号信箱 邮编：100091 联络：新天地销售部 传真：(010) 62862036 电话：(010) 62862038-119 188

SunTendy 新天地互动多媒体

Westwood STUDIOS






今天我五岁！

哎！大家不要误会，这标题不是说 Chance 到今天才 5 岁，而是说我们的家——《家用电脑与游戏机》杂志到上个月已经满 5 岁啦。

5 年的时光是个什么样的概念呢？对于一个人而言，也就是刚过咿呀学语的年龄吧；不过对于一本从无到有，从薄到厚的杂志而言，虽然 5 年不是个很长的时间，但也已经值得我们坐下来好好回顾一下自己走过的路，探讨一下收获的经验和体验的教训了。我们现在做的怎么样？未来该如何发展？读者朋友有什么要求、希望和建议？所有这些都是杂志社同仁非常想知道的。

作为对广大朋友热心支持的回报，我们定于 7 月 9 日在京召开杂志 5 周年纪念大会，届时，将有许多杂志的热心读者、资深作者和业界朋友欢聚一堂，共同回顾 5 年来走过的历程并展望未来。同时杂志社还准备了一系列的精彩活动和丰厚礼品赠送给我们的读者和玩家，让我慢慢说给你听……

首先是我们和尚洋公司、逆火小组共同奉上的《世纪战略》游戏礼盒正式和您见面，支持优秀国产游戏是大家共有的心愿，如今 48 元的价格想必一定会令你动心。

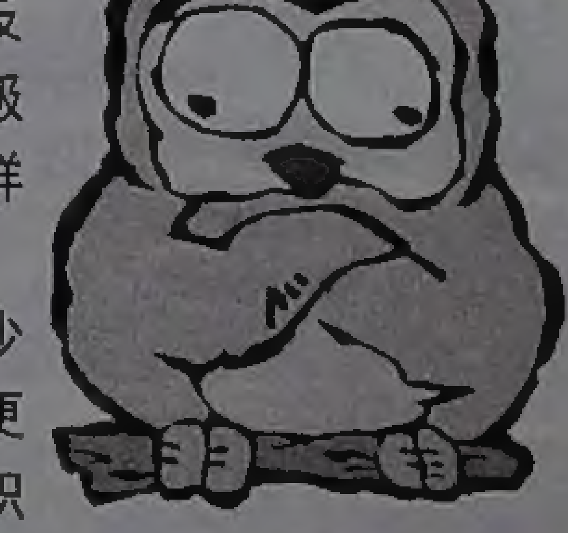
接下来是两款热门游戏的大赛。头一个是杂志社、EA 公司和新浪网联合举办的“世纪明珠”——《模拟城市 3000》“最佳市长”竞选，想一展自己的个人才能，把香港这颗东方明珠建设得更加辉煌璀璨吗？快快参加进来喽！另一款是刚在 E3 大展上获得好评无数的《极品飞车：孤注一掷》大赛，此次大赛由杂志社和北京硅谷电脑城主办，EA 公司和台湾著名电脑厂商致福协办。你有飞车的天才吗，不想体验一下那种风驰电掣的感觉吗？不要犹豫了，在这个炎热的夏天，孤注一掷，努力成为最后的赢家吧！

哦？你说自己不喜欢在夏日炎热的午后做这些激烈的“运动”，好吧，好吧！我们还为你准备了更为沉静和理性的项目：由《家用电脑与游戏机》杂志社和首都在线主办，新天地互动多媒体公司协办的“我看正版游戏软件的价格”主题征文活动。把你对正版游戏市场的看法，赞扬也好，批评也罢，或者有些什么特别的理念统统写出来吧。

我们的特约读者服务部“捷径电脑公司”独家发行的即时策略游戏《地球 2140》也正在上市热卖，30 元的超低价格真不愧是在“微利经济时代”推出的产品。

由杂志社和上海育碧电脑软件公司联合主办，获得读者和玩家热烈反响的“拯救同胞”——《奇异世界：阿比逃亡记》新春有奖竞玩在大家的积极参与下，终于完美地落下了帷幕，各项大奖花落谁家请您关注本期杂志的详细报道。

好了，好了，就这样吧！啊！！！对了，忘了一件非常重要的事情：被不少热心玩家斥之为“打死都不更新”的杂志网站从本月开始将保持每周至少更新一次的维护频率，来吧，走进我们网上的《家》，参加我们的 BBS 讨论，结识更多的游戏老鸟吧。



Chance

家用电脑与游戏机



(总第 59 期)

COMPUTER & GAME

目 录

主　　编: 赵震东
常务副主编: 孙百英
专栏编辑: 刘威　梁华栋　陈明辉　谷岩　宋润方
美术编辑: 单非
责任编辑: 陈明辉
电　　话: 编辑部 010-68728137
广 告 部: 010-68728133
发 行 部: 010-68728132
传　　真: 010-68728134
通 信 处: 北京 813 信箱(100037)
业务/稿件: fcgm@fcgm.com.cn
读者信箱: reader@fcgm.com.cn
WWW 主页: http://www.fcgm.com.cn
捷径公司:(门市部)北京海淀区阜城路 8 号(西侧平房)(100830)
邮购地址: 北京 813 信箱(100037)

游戏是通往电脑世界的捷径

主办单位: 科学普及出版社
国内发行: 北京市报刊发行局
国外发行代号: 1359M
订　　阅: 全国各地邮局
刊　　号: ISSN 1005-6793
CN 11-3450/TP
邮发代号: 82-622
印　　刷: 北京外文印刷厂
广告许可证: 京西工商广字第 0010 号
办公地址: 北京市海淀区增光路 45 号综合楼四层(可通信)
邮　　编: 100037
定　　价: 6.80 元

COMPUTER & GAME



E3 大展 游戏评论家奖揭晓

E3大展早已过去，而谜底却直到6月初才揭晓。

6月8日，本届E3大展的游戏评论家奖（E3.Net Game Critics' Awards，由UGO主办，32位评委则来自Gamecenter、CGW、PC Gamer等著名游戏媒体）揭晓，由"数字铁砧(Digital Anvil)"制作，微软公司代理发行的星际战斗游戏《自由骑兵》(Freelancer)不负众望，一举夺得"展会最佳游戏"、"最佳电脑游戏"和"最佳模拟游戏"3个奖项，成为本次展会上的最大赢家。游戏制作人Chris Roberts自《银河飞将》系列之后将再次掀起星际旋风。

本届评论家奖的具体奖项名单请参阅本期特别企划之《透视E3'99》。

美国总统敦促调查媒体暴力

由于外界一再指责含有暴力内容的电子电脑游戏在很大程度上能够诱发青少年的暴力倾向，美国市场调研公司PC Data就此进行了一次投票调查，结果表明，有57%的玩家不同意"玩暴力游戏能令人更具攻击倾向"的说法。此次调查是在PC Data的网站上进行的，为时大约两个星期，1207名12到18岁之间的年轻人和1513名成人(他们的父母)参与了调查。

调查还表明，59%的人认为电影中的暴力内容对观众有负面影响，58%的人同意音乐能起到和电影同样的作用，而且大多数的玩家认为应该对枪支进行严格管理。

虽然业内知名人士纷纷发表讲话认为游戏中的暴力内容并不能直接和真正导致青少年的暴力行为，此次调查也表明了玩家的看法，但这在美国总统克林顿看来不过是"片面之词"，作为一个国家的领导者和游戏产业的局外人，克林顿自然有自己的看法和主张。6月初，克林顿要求美国联邦贸易委托部门和美国司法部对美国的电影、录音带以及电子游戏市场进行调查，该调查将涉及与这三类产品有关的诸多美国国内公司，估计整个调查将持续12到18个月。娱乐界专业人士认为，此次调查是克林顿在为美国参议院寻求投票决定媒体暴力是否会对年轻人产生影响的一个测定，也是华盛顿方面自4月20日美国科罗拉多州校园枪击案发生以来的首次正式反应。

上个月，美国参议院通过了一些针对美国娱乐业界的提议，其中就包括此次调查行动，范围包括枪支行业，而克林顿在调查令中去掉了对于枪支行业的调查，这对于娱乐业界来说无疑是个沉痛的打击。媒体暴力对青少年是否有决定性影响的争论看样子还会持续下去，然而不论如何，媒体暴力的确是应该收敛一下了，否则于人于己都只能是弊大于利。

PC DATA

Brian Hook 脱离 id Software

6月2日，id Software的著名图像引擎程序员Brian Hook发表声明，宣布他将离开id而去新的公司工作，并特别表明自己和id之间没有任何摩擦发生，纯粹是由于职业问题而离开。"对我来说，Verant是个绝佳的去处。我是他们游戏的忠实玩家，所以有机会参与Verant将来的游戏制作令我无法拒绝，"Brian Hook说："我坚信Verant能制作出前所未有的了不起的多人游戏，我为能为此贡献我的力量感到兴奋不已。"





Brian Hook 1997加盟id公司，参与制作了《雷神之锤Ⅱ、Ⅲ》，任主程序师John Carmack的图像程序助手，从某种意义上来说，他也许是当今世界上对于3D图像制作了解最深的奇才之一。不过，尽管Verant宣布了Brian Hook加盟的消息，但他们没有提到任何有关新游戏开发的事情。随着Brian Hook的加入，玩家们已经开始讨论《永恒的任务Ⅱ》会变成什么样子了。



游戏重名惹麻烦

一家名为Big Red Rock的游戏制作公司正在开发一个新的角色扮演游戏——《神秘岛：黑暗》(Mystic Isle: The Darkening)，这本是个不错的名字，可巧的是名称中的"神秘岛"和史上销售最成功的PC游戏《神秘岛》(MYST)重名，而偏偏后者的一切又都具有法律授权。于是《神秘岛》的制作公司Cyan便找上了Big Red Rock，认为他们必须为自己的游戏改名，否则将有可能为自己引来法律上的麻烦。

"我们花了很长时间来考虑究竟应该怎么做，"Big Red Rock公司表示："一方面，我们同意的很重要的一个原因是尊重知识产权，我们感觉到Cyan为了保护自己的品牌很有可能会主动出击；另一方面，即使我们并不理亏，也不可能有很多的金钱用于这场品牌保卫战。"

看样子这个游戏只有易名了，不过新的名字还犹而未决，为此Big Red Rock在自家站点上特地贴出了"邀请玩家为游戏起新名字"的告示。更具吸引力的是，如果建议被最终采纳的话，除了可以获得五十美元奖金以外，游戏制作小组还会赋予游戏主角和玩家一样的名字。





RIVEN™
THE SEQUEL TO MYST®

游戏音乐奏响"格莱美"

5月26日，美国国家唱片艺术和科学学院(National Academy of Recording Arts and Sciences)宣布，它将允许来自互动游戏的音乐参与一年一度的格莱美奖的竞争。该学院表示，2000年度的第42届格莱美奖评选中将增加三个类别的奖项，允许来自除电影、电视之外的"其他视觉媒体"的音乐参与评选。虽然该学院并没有明确定义所谓的"其他视觉媒体"是指什么，但已经有人提议将其准确指定为"互动游戏"了。

Sierra公司著名的游戏音乐人Chance Thomas异常兴奋，在他和诸多游戏作曲家的不懈努力下，格莱美的大门终于向游戏业界的音乐人敞开了。这对于从事互动游戏的音乐设计、作曲和制作的人员来说无疑是个好消息，美国国家唱片艺术和科学学院终于正式承认了游戏和电影、电视同等的地位，这绝对是游戏音乐历史上最值得纪念的日子。



目前，我们还很难断言游戏音乐涉足格莱美奖到底会给游戏界带来什么影响，但至少以下几点是肯定会发生的：大量原声游戏音乐CD的出现、游戏开发过程中音乐制作的费用支出增加、主流音乐渗入游戏音乐等等，这无疑将极大地提高和增加游戏音乐的质量与魅力。在游戏画面越来越精美的今天，游戏音乐终于也开始迈出了新的一步。

Monolith 与 Interplay 合演"角色"



Monolith和Interplay两家公司于6月份签署了一项协议，Interplay将因此获得Monolith发行的3个角色扮演游戏——《Septerra之核》(Septerra Core)、《巫师之怒Ⅱ》(Rage of Mages 2)、《憎恶》(Odium)——的代理销售权，预计上市日期将在今年秋季。

去年Monolith独立处理了《升刚》(Shogo)和《巫师之怒》(Rage of Mages)的所有发行和销售事宜，但由于自身名气不大，因此在宣传上耗费了大量的时间和金钱。有鉴于此，Monolith此次才决定借助Interplay一臂之力，而另一方面，Interplay近两年来在角色扮演游戏上获益非浅，因此对该类游戏也格外感兴趣，两者自然一拍即合。

《古墓丽影Ⅳ》得到证实

虽然关于《古墓丽影Ⅳ》的消息一直在流传，但始终未经官方证实，就是在五月的 E3 大展上也未见有关的信息发布，然而六月初，Eidos 和 Core 却正式宣布，《古墓丽影Ⅳ：终极启示》(Tomb Raider 4: The Last Revelation)已在紧张制作之中。预计该游戏的 PS 版本将在 11 月的晚些时候发行，尽管两家公司对 PC 版本未有证实，但 PC 版本和 PS 版本同期上市的惯例估计不会改变。

至于为何在 E3 大展上不演示《古墓丽影Ⅳ》，发言人称主要是因为游戏制作小组希望在有了比较完整的游戏引擎代码后再进行演示，他还透露说劳拉的"脚步"将在《古墓丽影Ⅳ》中走得更远、更大。

新闻速递

＊ 6 月初，Westwood 公布了令所有战略游戏迷翘首以待的《命令与征服Ⅱ：泰伯利亚之日》(Command & Conquer2：Tiberian Sun)的正式发售日期：8 月 27 日。根据 Westwood 所说，此次推迟推出的主要原因是因为多人模式设定未达到预期的要求，因此需要更多的时间来进行完善。

＊ 6 月 1 日，索尼公司最新研制成功的机器犬宠物"爱宝"(AIBO)在日本正式推出，通过索尼为其开辟的网站进行销售，尽管单价高达 2000 美元，但在短短的 20 分钟内就被销售一空。另外，索尼在美国出售的同类产品(价格更高，为 2500 美元)同样引发了抢购热潮。

＊ 近日，原本计划为 Monolith 的动作射击游戏《升刚》(Shogo)制作资料片的两家公司 Nevolution 和 Aztech 都取消了制作计划，原因不明。尽管玩家将无法再看到这两部资料片，但也不是一无所获，Nevolution 公司的 Steve Delrue 在他自己的个人站点上发布了原先打算用在资料片中的六张死亡模式地图。《升刚》迷们可以自由的下载这些地图，这或多或少也算是一个安慰吧。

＊ 5 月下旬，3dfx 和 STB 两家公司的合并终于结束。两家公司的合并始于 1998 的 12 月 14 日，历经 5 个月，终于"功德圆满"，合并后两家公司的总部将设在美国的 San Jose，领导层也将做出适当的调整。

＊ Sharedware 公司日前公布了一些该公司新推出的 Savage 技术的规格，这意味着两名玩家同时在一台电脑上玩游戏的情况将变为可能，对于那些囊中羞涩但却喜爱对战的玩家来说无疑是个好消息。Savage(野人)是 Sharedware 公司在 E3 大展上推出的新技术，该技术可以使一台个人电脑将一个游戏同时运行两次，也就是说，两个玩家可以在一台电脑上直接进行对战而无须额外的调制解调器、网线网卡设备，当然你必须拥有成双的显示器、键盘、鼠标等必要装备。

＊ 继 Westwood 将《命令与征服》从 PC 移植到 N64 上之后，著名游戏制作发行公司 Blizzard 日前宣布，该公司的当红战略游戏《星际争霸》也将被移植到 N64 之上。看样子，这两家公司战略游戏之争的范围将进一步扩大。

＊ 借同名电影公映之东风，LucasArts 制作的两个电脑游戏《星球大战：幻想威胁》(Star Wars Episode 1: Phantom Menace from LucasArts)和《星球大战：竞速飞车》(Star Wars Episode 1: Racer)推出后不久就爬上了美国地区电脑游戏销售榜的前两名。

＊ 6 月 25 日，电子艺界在欧洲正式推出网络角色扮演游戏《网络创世纪：第二纪》(Ultima Online: The Second Age)的服务器，这意味着该游戏将正式在欧洲发售，当地玩家将从这个服务器上得到更好的支持，估计《网络创世纪：第二纪》欧洲服务器的推出至少将使一万五千名玩家受益非浅。

＊ 6 月初，Sierra 和 Relic 两家公司联合公布了期待值很高的 3D 即时策略游戏《家园》(Homeworld)的官方发行日期：9 月 1 日，有关《家园》的更多讯息可以在该游戏的官方网站上找到。

＊ TalonSoft 日前和游戏开发小组 Sir－Tech 签署了一份协议，因此获权发行后者开发的战略游戏《铁血联盟Ⅱ》(Jagged Alliance 2)，不过发行日期将被延迟到 7 月。根据 TalonSoft 的发言人所言，协议是在 E3 期间签定的，不过他们还需要时间来最终确定细节(比如游戏的外包装、操作手册的编写制作等)，并且还需要有硬件测试的时间。

＊ 日前，Looking Glass Studios 推出了第一人称动作冒险游戏《神偷：黑暗计划》(Thief: The Dark Project)的一个可供下载的任务编辑器，这个编辑器允许玩家通过预先设定的物体来设计独立的 3D 关卡，还可一改游戏原先阴暗的画面，为其创造鲜亮颜色的贴图。

新闻提供/天骄创作室 雷鸣
整理/Racer



任天堂新主机正式公开

5 月 12 日，任天堂公司和松下电器公司在日本东京召开联合新闻发布会，正式公布了二社共同开发的任天堂新一代游戏机开发计划。

据悉，此新主机代号"海豚"，主 CPU 采用 IBM power pc 的"Gekko"(月光)，图像处理器由 ArtX 公司开发，CPU 时钟频率为 400MHz，采用 DVD－ROM 为媒体。任天堂负责主机的开发和销售，松下电器则对其 DVD 媒体及光驱进行开发供给。初步定于 2000 年全球同时发售。

"游戏世界正面临着重大的转机。"任天堂的山内溥社长在发布会上慷慨陈词，很有一番重现江湖的豪气。"活用两家公司的实力开创出新的服务业世界。"松下电器的森下洋一社长也不无感慨地说。面对 N64 在日本的低迷销势和早已是过眼风云的"M2"，两家公司的联手似乎也在情理之中。然而最使业界人士惊奇的是，任天堂终于抛开了其强调游戏性不要容量的保守观点。山内老人终于支持不住了。面对竞争对手 SEGA 的大容量 GD－ROM 和 SCE 次世代 PS 的 DVD－ROM，以卡带做媒体的时代即将宣告结束。

"DVD 具有大容量、低价格的特点，而且松下优秀的著作权保护技术更防止了非法拷贝。"山内社长表示"海豚"的 DVD－ROM 不仅可以读取，还可以写入。软件将由任天堂及其伙伴企业开发，"对于第三社等我们不感兴趣。首先任天堂主要负责软件开发，如果他社能有好的计划我们可以做后备考虑。任天堂不会改变从来的姿态。"其实，正是这种高傲苛刻的作风使任天堂丧失了大量优秀的软件公司为其效力，这种顽固的市场方针让人们再次对"海豚"的软件开发阵容产生怀疑。

在此消息公布的一周后，日刊《FAMITSU》对新宿及秋叶原的普通市民进行了追踪报道，以检测人们对这款"海豚"的态度。其中半数以上的人表示知道该主机，绝大多数人表示希望主机销售价格在 30000 日元以下，关于参入软件商也许是受到前不久发售的《FFⅧ》的影响，史克威尔的名字排在首位。而各软件商对"海豚"也是大多处于观望状态，史克威尔、NAMCO 以及 KONAMI 等大牌厂商表示对于参与之事无可奉告，只有两成厂商表示准备加入"海豚"的软件制作。

另在 5 月 12 日当天，任天堂的美国分公司和 IBM 及 Art－X 的首脑在美国同时公司了该消息，强调"海豚"的机能较之次世代 PS 同等在上。

附：三大新游戏主机性能比较

	DREAMCAST	次世代 PS (PS2)	海豚(DOLPHIN)
CPU	SH4：128BIT Graphics Engine 内置 RISC 时钟频率 200MHz	128BitEmotion Engine 时钟频率 300MHz	IBM Gekko processor 时钟频率 400MHz
内存带宽	未公布	3.2GB/秒	3.2GB/秒
图像引擎	Power VR2	Graphics Synthesizer	Fullcustom System LSI
多边形数	300 万以上/秒	7500 万/秒	不明
音频处理器	Super Intelligent Sound processor 内置 32Bit RISC CPU	SPU2＋CPU	不明
音源数	64 路 ADPCM	48 路 ADPCM	不明
MODEM	33.6Kbps	装备可能	标准装备
媒体	GD－ROM	CD－ROM/DVD－ROM	DVD－ROM
关联企业	日立，YAMAHA，微软	东芝	IBM，松下电器

日本十大游戏厂商中六家亏损

每年 3 月是日本各大企业进行财政结算的日子，1998 年亚洲经济危机和全球经济不景气对游戏业冲击颇大。根据 1999 年 3 月日本十大游戏厂商的结算结果来看，除了音乐模拟游戏等广博好评的 KONAMI、ENIX 和任天堂等除外，其余的 SEGA 等 6 家厂商均因开发费用过高及新作软件销势低迷而导致企业亏损。

关于 2000 年 3 月的结算预测，除了将在欧美销售 DC 而早期投资负担过重的 SEGA 外，其余厂商均被看好，特别是准备投入大型软件的厂商更是前景光明。SCE 将在今冬发售的次世代 PS 也许是其业绩与其他企业产生差异的原因。根据 4 月 28 日索尼发表的结算结果来看，SCE 游戏部门的利润首次超越了索尼一直引以为傲的家电部门，至此 SCE 已经成为索

尼集团中最大的收益部门。据悉，SCE自开创以来年年收益额上升，98年的利润较之97年上升了17%，PS在全球良好的销势已使索尼将其列为集团主力商品。面对销售日业已迫近的PS2，人们不仅想起了那句著名的广告词"It' s a SONY"，也许后面应该再加上一名"It's game"。伴随着99年经济复苏及个人消费增长的态势，ENIX即将发售的《Dragon QuestⅦ》使其日常收益达到史上最高水准的125亿日元。另外TAITO、CAPCOM等也有望摆脱软件销售的低谷，来年实现效益大幅增长。NAMCO及ATLUS逐渐将市场由街机转至家用机，NAMCO计划将街机与家用机的投入比例调至1：1，ATLUS也加强了AM以外商品的开发工作，两社明年目标是消灭赤字。

然而另一面，因街机市场不景气及软件开发滞期的SEGA仍在苦战。欧美市场DC发售前的先行投资以及市场构筑费用算在一起，其财政赤字将高达82亿日元。6月1日，SEGA宣布到5月底为止，DC在日本销量已突破100万台，自6月24日开始DC的价格将从29800日元下降至19900日元(约合人民币1300元)。另其5款人气软件包括著名的《VR战士3tb》及《SONIC大冒险》等也将在7月底前以1990日元(约合人民币120元)限期销售。SEGA以上行动是为了配合今年9月9日在美国及欧洲的DC销售，SEGA为此前期投入已达200亿日元，其目标是建立日美欧三位一体的网络服务体系，2000年3月末使DC的全球普及量达400万台。

世嘉新战略——广泛移植+大幅裁员

5月26日，SEGA对日本媒体正式明确了向其他厂商携带掌机移植游戏的方针。GAMEBOY将成为其首要对象。此前，SEGA一直以为自家主机开发名作软件而著名，而将自社软件移植给他社机种却是首次。不拘泥于低迷的街机市场，用丰富的软件资源取得新的收益是SEGA的新战略。

SEGA的软件移植对象除了任天堂的GB，还包括BANDAI的WONDERSWAN以及SNK的NEO. GEO POCKET两种掌机。首先为GB移植的《樱花大战》，任天堂已和SEGA处于积极协商中，预计年中即可发售。《樱花大战》是SEGA的前一代家用游戏机土星的代表作，累计销量超过了120万部。世嘉计划以过去的大作软件为中心，逐步向上述各机种移植。

SEGA曾在1990年发售了掌机GAME GEAR，虽是彩显且功能繁多，仍败给了老对手任天堂的GB，从此SEGA放弃了掌机市场。GB目前全世界普及量已达7500万台以上，市场十分广阔，利益颇丰。活用旧作经典及著名游戏角色，比起开发新游戏软件费用低廉。SEGA正因为看到这些优势才做出移植判断。

SEGA财政结算连续两年出现赤字，而索尼及东芝共同开发的次世代PS对DC产生极大威胁，游戏业的竞争将更加激化。DC若想取得电视游戏市场的主导权，庞大的研究开发费用必不可少，更急于扩大其收益来源。SEGA开始陆续裁减公司职员，目前全公司4000人中已有约650人"下岗"，SEGA打算近期内将职员名额减至3000人左右。

世嘉不仅长于硬件，软件的开发水平业界也评价很高。这次通过向多种掌机移植软件取得的资金将全力投资于DC市场，是世嘉在家用游戏市场重振雄风的重要战略环节。目前世嘉的战略重点保持不变，只针对DC开发新软件。

E3电视游戏简讯

5月12日，世界最大的游戏展示会E3在美国洛杉机召开，共有400家游戏公司1600部以上软件登场。

任天堂新主机"海豚"的闪电公布，拉开了E3的序幕，而在任天堂的展示会场，人们却并未看到关于"海豚"的展位，N64仍是大众关注的焦点。《星球大战前传》、《超级马里奥2》、《立体大金刚》等任氏独创游戏十分引人，NAMCO为N64开发的《山脊赛车64》及CAPCOM的《生化危机2》等更是吸引玩家驻足观赏。深受各国玩家喜爱的宠物"皮卡秋"被装饰成一部豪华轿车停在任天堂展示厅中心，引得玩家争相与其合影。

SCE的展台人头攒动，大批优秀作品的推出令人目不暇接。《GT赛车2》、《生化危机3》、《DINO CRISIS》、《古惑狼赛车》等深受玩家欢迎，SQUARE更是在其巨大屏幕上展示了"She' s Back"(她回来了)的演示画面，虽未公布详细内容，但似乎是《寄生前夜》中Aya的背影。

SEGA的展台被DREAMCAST的拥护者围住。面对9月9日即将以199美元发售的DC，其同时发售的15款软件及40台试玩DC早被玩家全部占领。《索尼克大冒险》、《魂之利刃2》等日版游戏非常令美国玩家投人，曾在MD上大受欢迎的《海豚艾科历险记》也推出了DC版，细腻美丽的3D画面令观赏者屡次发出惊呼。据悉，美版DC较日版在MODEM性能上做了提高，从33.6Kbps提升到56Kbps。目前，欧美市场对DC的反映良好。

新闻提供/吴波　编辑/AWEI

本刊将主办"极品飞车"大赛

由本刊编辑部与北京硅谷电脑城主办，电子艺界北京办事处和致福讯息(GVC)有限公司协办的的《极品飞车：孤注一掷》竞速大赛即将开战，这次比赛将作为本刊5周年刊庆系列活动之一(详情见"特别企划")。

1999年7月17日～18日和7月24日，本次大赛组委会将在北京硅谷电脑城先期举行三天的"试车"活动，7月25日将在同一地点正式展开小组赛、决赛并颁奖。对于进人决赛的4位选手和全天比赛速度冠军将予以奖励，奖品由GVC和电子艺界共同提供，包括GVC提供的TNT2、Savage4等高档显卡以及电子艺界提供的1999年出品的正版游戏软件。据悉，比赛当天还将举行"打折热卖"活动，根据比赛成绩的不同，参赛者均可以不同的优惠价格购买GVC和电子艺界的产品。

另据可靠消息，配合《极品飞车：孤注一掷》的推出，电子艺界将在中国大陆和台湾地区发行的版本中采用台湾当前最受欢迎的音乐制作人、台湾滚石/魔岩旗下的主力签约歌手张震岳的最新歌曲作为这款游戏的背景音乐，包括《自由》、《看你300回》、《爱情你我他》、《One night stand》共4首原创歌曲，以更加本地化的内容满足更多《极品飞车》系列爱好者的要求。



全国首届互联网游戏大赛即将开幕

据悉，由263首都在线游戏信息网主办，北京电视台、北京青年周刊、天津电视台和武汉奥美公司协办的全国首届互联网游戏大赛将于8月举行。比赛指定游戏为Blizzard公司出品、武汉奥美公司代理的即时策略游戏《星际争霸：母巢战争》，将通过三轮淘汰赛最后决出冠、亚、季军，冠军选手可获得Blizzard公司颁发的签名认证书。

此次比赛是国内第一次真正意义上的因特网在线游戏大赛，采取网上报名的方式，不限地域，任何网友都可以通过因特网连接到由Blizzard公司授权并指定的比赛专用服务器上与全国各地的玩家一较高下。

此外，首都在线游戏信息网还将于近期成立中国第一家游戏产业化组织——中国游戏联盟俱乐部，负责选拔国内的游戏优秀选手代表中国参加亚太地区的相关比赛，具体信息请参阅 http: //games. 263. net。

游戏天地风云汇聚　电脑城中好戏连台

由《电脑爱好者》杂志社主办方正科技协办的电脑爱好者城活动即将于7月16日在北京展览馆开幕。对于游戏玩家来说，此次展会将和以往大不相同，因为此届展会特别为他们开辟了一块"游戏天地"活动区。

此次"游戏天地"将由《电脑爱好者》杂志社、创新未来科技、新天地互动多媒体、电子艺界、第3波软件、智冠电子共同主办，相应活动有游戏精品演示、厂商热卖、游戏擂台赛等。游戏比赛共有七个项目，将选用包括《雷神之锤Ⅲ》、《星际争霸：母巢战争》、《魔法师传奇》、《极品飞车：孤注一掷》、《FIFA 99》、《异形追杀令》、《炸弹超人》在内的7个热门游戏。

除了比赛之外，主办"游戏天地"的各家游戏软件公司还将有各种活动推出：

智冠创新游戏展　欢乐霹雳闯通关

只要按着"通关卡"进行一次有趣的"旅行"并在各站加盖通关徽章，就可以参加"霹雳爆炸奖"抽奖活动。中没中大奖没关系，经历过其新鲜展示区、多媒体播放区、手舞足蹈区等好玩的地方也算不虚此行。

名编名记同客串　联网对战齐上阵

新天地将为玩家带来其50元价位的精品游戏，此次比赛中使用的《雷神之锤Ⅲ》DEMO也是由他们授权的。为了活跃全场气氛，新天地还将专程邀请国内知名游戏类媒体的编辑、记者组成战队和现场观众同台竞技，并准备请一些各类游戏高手为观众做现场表演赛。

《大航海外传》首发　引爆九星计划

第三波将在"游戏天地"举行《大航海外传》首发式，并同时推出他们的"暑期九行星"系列游戏，据说他们还特地请北京天文馆为该活动制作了一段过场动画。

现场解说FIFA　即时评论得失

FIFA系列在国内有广泛的群众基础，而此次大赛会和以往有所不同，EA将邀请体育评论员为半决赛、决赛进行现场解说，实时评论将使赛场气氛更加热烈。

《模拟城市3000》销量已过百万

据悉，电子艺界已在全世界卖出了超过100万套《模拟城市3000》，这一数字足以说明该游戏的成功程度。由电子艺界旗下Maxis工作室制作的这款城市建设模拟游戏备受人们喜爱，自1月份上市以来，它曾经一度上

升至销售榜榜首。根据 PC Data 的统计，在美国它是 2 月份和 3 月份的最畅销 PC 游戏，4 月份的第二畅销游戏。这个游戏在欧洲和亚洲很多国家的销售榜上也名列前茅，特别是在中国，《模拟城市 3000》的中文简体版备受玩家和媒体的好评，其销量也高居游戏软件排行榜的前列。

另有消息称，《模拟城市 3000》1.1 的中文版升级版本和其建筑物设计工具中文版也正在紧张制作之中，不久就会同广大玩家见面。

第三波成立上海办事处

第三波软件(北京)有限公司成立一年以来，得到了多方面的支持和帮助，已取得了长足的进步。为了进一步拓展公司的业务领域，完善销售网络，使各地的玩家能够更及时更便捷地购买到公司的产品，第三波近日决定在上海成立办事处，该办事处的主要职能是以上海市为原点并辐射其他周边城市来开展业务，其服务专线亦将在短时间内开通，来帮助那些关爱第三波公司产品的玩家，以便能够与玩家们取得进一步、全方位的交流。

“星际争霸”赛圆满结束

由武汉奥美电子有限公司与上海飞魄计算机软件推广有限公司在上海地区举办的《星际争霸：母巢战争》联机比赛于 6 月 6 日圆满结束。此次比赛的报名工作通过上海热线电脑之家的游戏专区进行，玩家报名踊跃，总数超过 200 人，共有 112 名选手到场。有意思的是，这 112 名选手中有 34 位提供了正版序列号，所占比例为 30%，而且他们的水平相对较高，估计是因为有正版就可以上战网，有利于提高水平的缘故。也有部分选手有正版软件但不愿意提供序列号，原因是担心被别人占用。通过和参赛选手交谈我们得知，他们大部分没有上过网，原因大都是网速太慢、费用开支大、需要正版软件才能上，这部分选手的年龄层次都比较低(20 岁以下)，而已经有工作的选手经济条件比较富裕，基本都购买了正版。

经过此次活动，很多人战网产生了浓厚的兴趣，他们认为今后的比赛(尤其是预赛阶段)以网络形式举行的效果会更好，这样也利于全国性比赛的开展，这应当是游戏软件公司发展的一个必然方向。

奥美推出游戏汉化包

随着《霹雳小组 2》汉化版的上市，不少玩家反应汉化后该游戏的可玩性和连惯性大大提高，原汁原味的汉化使玩家能够深入了解剧情，再不用时时停下来翻查辞典。明确的汉化提示和实时场景对话，可以帮助玩家迅速调整武器并作出正确的战术决策，兴趣倍增。对于那些已购买正版《霹雳小组 2》英文版的用户，奥美公司也没有忘记向他们提供售后服务，只要发个 E－mail，奥美公司就会免费为这些用户发送《霹雳小组 2》的汉化包资料，也可通过汇款(邮寄费和工本费)的方式从奥美公司获得这个汉化包，喜欢这个游戏的玩家不妨一试。

《烈火文明》发售延期

经尚洋公司证实，原订 6 月上市的《烈火文明》将继续无限期延期。根据尚洋公司开发负责人的解释，4 月 24 日尚洋向广大玩家发放了 2500 片征求意见版光盘，收到了来自玩家的大量反馈意见，且有很多直接关系到产品质量和可玩性本身，由于“历史”原因，尚洋希望能制作出一款真正精美的游戏来回馈玩家的厚爱，所以将《烈火文明》的策划方案进行了重大调整，调整内容涉及各个方面，并对产品提出了更高的要求，因此导致工作量猛增，难以按期交付，恳请广大玩家谅解。其开发负责人还表示，在产品上市前，他们还会再次发放试玩版光盘。

另据来自尚洋的消息，该公司代理发行的新款游戏《世纪战略》将于 7 月 10 日隆重上市，这是国内著名游戏制作团体逆火公司的最新力作，这也将是尚洋公司发行的首部他人制作的游戏。

(编后：尚洋此番一改《血狮》的思路，大胆让产品走到玩家面前，体现出了真正对产品质量负责，对玩家负责的态度，而《烈火文明》征求意见版本身已证明它并非新闻炒做的噱头，真正是为了听取玩家意见而产生的。祝愿尚洋公司的《烈火文明》更上一层楼，不辜负中国玩家的苦苦期待！)

江洪出任“足球经理”

江洪，原国家队守门员，现青岛海牛队门将，是中国甲 A 联赛中一位传奇人物。

在足球类游戏的推广中，品牌形象一直由国际球星担纲，而上海育碧电脑软件公司在不断本地化的同时，也一直想挑选一个国内的球员作为品牌代言人。因此，在《世界足球经理》上市之时，几经挑选，他们最后看中了江洪所特有的大众亲和力，而江洪也一直对足球游戏颇有兴趣，于是双方很快达成了协议。上海育碧电脑软件公司获准在《世界足球经理》的市场宣传中使用江洪的形象，江洪同时也成为国内球员中为足球游戏做品牌形象的第一人。

另据报道，《世界足球经理》的推广还得到了著名体育杂志《搏》的协助，其 7 月号刊将全面介绍这个游戏，今后《搏》还将与上海育碧公司继续合作，举行体育类电脑游戏大赛，共同推进双方的公司形象。



育碧将发行第一个国产游戏

据悉，UBI SOFT 已经收购了制作《七个王国》的 Intertive Magic 游戏制作组，并将参与发行该公司旗下的 Enlight Software 正在开发的《七个王国 2》。由于 UBI SOFT 在中国大陆的上海和北京已经建立了两个规模庞大的制作室，在香港也有了自己的办事处，所以很可能正式参与该游戏的最后制作、修改等工作。

UBI SOFT 在中国的独资公司——上海育碧电脑软件有限公司——成立两年多来一直致力于开发和销售、代理国外的优秀娱乐软件，并一直在寻找机会为优秀的国产游戏进行发行推广工作，《七个王国 2》将是第一个这样的作品。这是一部颇受好评的即时策略游戏，主设计师为香港的 Trevor Chan，游戏的画面风格和创意类似红极一时的《帝国时代》，但在许多地方都有相当的创新。

别让“正版 100”成“盗版 100”

近日，记者在中关村商悦电子市场偶然发现，一些不法商人竟然将“质量比较好”的盗版软件混在“正版 100”中销售，牟取暴利。当时记者看到《极品飞车 3》、《魔法门英雄无敌 3》等当红游戏也在“正版 100”之中时就颇感惊讶，难道那些厂商疯了吗？最新的热门游戏 20 元就卖了，那新天地“50 元买正版”的计划岂不是泡汤了？转念一想，又觉得不大可能，肯定是有问题！待拿过来仔细观察，终于发现，这几种盘都没有 ISBN 号码，只有一个由若干字母组成的盘号，典型的盗版盘的标志！

(编后：在与相关厂商取得联系之后，已确认上述产品为盗版软件。小编近日又多次进“村”调查，发现这种鱼目混珠的现象多有发生，且多为游戏软件，简直是明目张胆。在其它电子市场，小编没有仔细寻访，而对全国各地的情况就更是不得而知，但恐怕这种现象绝非偶然或一家之行为。无论如何，还是希望有关部门能够尽快查处，也希望参与“正版 100”活动的厂商能够加强市场监督，以防让不法商人钻了空子，既坑害消费者，又损害了自己的声誉。)

《战国》将于 8 月上市

由中青旅尚洋电子技术有限公司发行，逆火工作室制作的游戏《战国》将于 8 月 15 日上市。这是一款动作射击游戏，采用 640x480 解析度、16 位真彩，玩家可以看到雪花由空中落下入地而融、子弹打人水中波文荡漾、敌机甲爆后碎片纷飞的纯三维华丽场面。该产品的三维效果，声光画面都堪称国内一流，在国际同类产品中也不逊色。

在《战国》的世界中，群雄之间的纷争是用钢铁机甲兵团来解决的，一切外交辞令被机甲战士的激光炮火所代替。玩家将作为一名钢甲战士的驾驶员，来维护主权，保卫国土。

第三波将推出暑期“九行星”

在暑假期间，第三波公司将推出以金、木、水、火、土等九大行星为题的九款各具特色的游戏产品，包括《博德之门》中文版、《大航海时代Ⅳ》、《异尘余生Ⅱ》中文版、《恺撒大帝Ⅲ》中文版以及《工人物语Ⅲ》等精品在内。

第三波还将于 7 月 24 日～8 月 28 日在北京百脑汇“百软阁”、中关村硅谷电脑城展示厅、联想集团展示厅举行新产品免费试玩、热卖、幸运大抽奖活动。此外，《博得之门》系列活动也将展开，前 100 名将最终进度寄回第三波的玩家将获赠《博德之门》的资料片《剑湾传奇》。

EA 即将推出《将军》

据悉，电子艺界将于今年下半年在中国大陆推出其最新游戏《将军》(SHOGUN: Total War) 的中文简体版。《将军》是一款实时战略模拟游戏，游戏背景是 16 世纪的日本“战国时代”。

《将军》使用了卓越的技术，玩家通过简洁的操作就能指挥军队，选择最佳攻击点，优化战役安排。多人对战设计有短兵相接、单一任务、长期作战、以至全面战争等多种形式。游戏的情节不是线性发展而是全方位展开，当然也能选择快速结束的任务模式。根据爱好，玩家可以将重点分别或同时放在战术和战略两个方面。

战略游戏制作的资深人士——《红色警报》的设计者认为该游戏以史实为背景，而非以往的战略游戏那样以虚拟世界为背景，增加了制作难度，但他仍很喜欢这个游戏，该制作组的其他人也有同感，国际上众多媒体对这个产品也颇为关注。

万智牌世界锦标赛中国选拔赛开战

由国家体育总局社会体育指导中心主办，北京体育大学承办的万智牌世界锦标赛中国选拔赛 6 月 26 日在体育大学举办，标志着万智牌这一国际健智体育项目在中国正式展开，并正式纳入国际万智牌竞赛系统。

万智牌是全球首屈一指的锦标赛健智体育项目，蕴含着较高等的智力含量，能充分发挥人们的思维和想象力，锻炼大脑，激发智慧，发展人的策略性思考能力，提高分析和判断能力。其独特的战法使得万智牌在短短的数年内就风靡全球 50 多个国家和地区。

1999 年世界锦标赛为邀请赛，只

有具有邀请资格的牌手才能参加，目前国内的选拔赛的目的就是产生赴日本世界锦标赛的中国万智牌国家代表队。本次选拔赛为构筑套牌（限制使用第五版和克撒传牌），采用单淘汰赛制，前 8 名优胜者将参加万智牌国家队集训队，于 7 月份接受 DCI（国际万智牌协会）和国外万智牌高手的集训，并在 7 月底通过角逐产生前四强，胜出的选手将于 8 月份代表中国队前往日本参赛。详情请参阅 http://www.wizards.com。

ATi 举行大型产品展示会

近日，ATi 在上海波特曼酒店和广州花园酒店分别举行了规模隆重的“ATi Rage 128 狂飙卡新品演示会”，两地参会的媒体记者和经销商代表均超过 200 人。会上介绍了 ATi 公司的背景及其在国内的发展规划，同时介绍并展示了最新“ATi 狂飙卡”系列图形加速卡。华丽的 DVD 和游戏演示，尤其是 Rage 128 卡运行最新游戏《Quake Ⅲ Arena》的惊人视觉效果更是令人难忘。经销商们表示对 ATi 的产品很有信心，相信 ATi 将会在今夏掀起一个狂飙热潮。

《东方卫士》扫“毒”有方

首家获得国家公安部产品认证，由北京实达铭泰公司推出的《东方卫士》家庭版软件具有智能识别和模糊查询功能。通过密码，家长随时可以屏蔽所有来自盗版光盘和 Internet 的色情、暴力等不健康内容，可以对 WORD、TEXT、HTML 等文件中的黄色、反动和非法内容进行查杀。家长可以随时监控电脑的使用状况，控制或封闭电脑的某些游戏程序，减少孩子玩游戏的时间，有效地引导孩子使用电脑；也可通过对网络终端的实时监测，防止黑客、BO 对个人电脑的入侵。

微星推出新款 BX 主板

近日，微星公司推出其最新一代 BX 主板—MS6199。这款主板秉承了微星公司一贯的优异品质，性能与 MS6163 相比又上新台阶，超强免跳线微调技术，提供 26 种外频（66～155MHz），11 档倍频（3.0～8.0），大大提高了超频的可能性；CPU 外部电压可调（3.3/3.4/3.5/3.6v），更好解决内存兼容性问题；独家的 D－LED 技术，可通过板上的 4 个发光二极管提供 16 种状态显示，以帮助您诊断硬件故障；BIOS LOCK 技术，可通过 BIOS 设定严禁写入 BIOS，使 CIH 病毒无法破坏BIOS；附赠 PC－Alert Ⅲ系统监控软件，新增 Windows 中调整外频的 BusRacing 功能及 2000 年问题完整测试程序。

中国举行首次网上图书首发

近日，中国第一本在网上首发的图书在 8848 网站（http://www.8848.net/）完成首发，这部名为《数字化经济——电子商业的七大网络趋势》的书由美国查克·马丁著作，科文（香港）出版公司和建材工业出版社出版。这本关于电子商务的国际知名著作在国内首次采用电子商务的方式来完成首发，很有象征意义。

据了解，根据 8848 网站和图书发行单位的特别安排，该书进入传统书店要比这个日子晚几天。从近日起，8848 网站还将受权独家在网上选载该书内容并设立读者讨论区。

销售信息
连邦 PC 软件销售分类排行榜

名次	游戏娱乐软件	教育学习软件	实用工具软件
	名 称	名 称	名 称
1	魔法师传奇	开天辟地Ⅱ	KV300
2	盟军敢死队	开天辟地背单词	瑞星杀毒软件
3	决战朝鲜	雅奇电脑家教 V7.0	KILL98
4	千典游戏龙 3	PC DIY2000	超级解霸 5.5
5	大富翁 4	随心所欲说英语	东方快车 2000
6	模拟城市 3000(中文版)	电脑学校 2000	VRV 套装
7	F－16 和 Mig－29	耳目一新学英语	行天 98
8	玩具兵大战 2	畅通无阻	超越 2000 汉诺时钟卡
9	麻将大师 2	万事无忧	超级保镖
10	风云（双 CD）	许国璋英语	PC－cillin98

国内最新游戏上市追踪

上市日期：1999 年 07 月

本栏编辑：Racer

本期力作：
魔法门Ⅶ血统与荣耀



魔法门Ⅶ血统与荣耀



游戏类型：RPG

出品公司：New world computing

上市代理：上海育碧

系统要求：P133/32MB

推荐配置：P200/64MB

参考价格：¥158

特别突出的一点是，由于支持 3dfx 及其它各类 3D 加速卡，提高了图像的帧频处理速度，这款游戏较其前作在图像质量上有较大提高。游戏提供更多的角色，玩家具有很大的自由选择余地，可玩性也大大提高。该游戏甚至提供了强大的图片截取功能，以便玩家将优美的战斗与风景画面保留下来。

据上海育碧公司透露，这款游戏的制作公司已要求其全球的代理商为《魔法门Ⅶ》进行加密处理，可能会选用 MICROVISION 技术为光盘加上一种所谓“指纹”的特殊密码来防止盗版。这就意味着盗版商不可能用市场上买到的光盘直接进行翻录，只有用该公司提供的母盘才能进行大规模压盘，因此想在正版在国内发行之前拿到盗版的《魔法门Ⅶ》恐怕不大可能。

魔法门英雄无雄Ⅲ(中文版)



游戏类型：回合制策略

出品公司：New world computing

上市代理：上海育碧

系统要求：P90/16MB

推荐配置：P133/32MB

参考价格：¥148

由于《魔法门英雄无敌Ⅲ》是一个非常复杂的游戏，其中的文字量和代码修改等工作需要花费相当大的精力，而且育碧对汉化工作的质量要求很高，致使汉化版的制作时间大大超出预计，所以要推迟到 7 月初才能与玩家见面。要升级中文版的用户，只要把用户卡或说明书寄回上海育碧电脑软件有限公司，并同时汇款 50 元，就可以得到中文版游戏。

游戏采用 3D 技术制作，具有 8 种完全不同风格的城镇与城堡、16 种能力和种族不同的英雄类型、118 种怪物、更多的魔法、建筑、神器以及供角色装备的各种物品与武器。玩家也可通过 Internet、局域网以及 Modem 连线对战。

横扫千军之王国风云



游戏类型：即时策略

出品公司：Cavedog

上市代理：上海育碧

系统要求：P200/32MB

推荐配置：无

参考价格：待定

这个全新的作品以上古时代为背景，通过即时策略的表现方式，注入了更深奥的故事内涵。游戏中的战争发生在一个叫达里恩（Darien）的魔幻世界中，那里居住的 Aramon、Taros、Veruna 和 Zhon 分别拥有各自的附属元素土、火、水和气，而种族与其附属元素具有相符的优势和劣势，比如土族擅长地面战争，而气族则在空战中占优。比较特别的是，这款游戏为作战单位导入了经验值的概念，以诸如移动速度、盔甲等级、武器力量和修建速度等各个指标来表现，因此即使是基本的初级剑士，只要能够一直活下去也会变成一个相当强大的作战单位。

游戏中的四个种族具有完全不同的建筑层级和作战单位，16 位色彩使其画面具有完美的细节表现，支持多人游戏并可改变胜利条件。

地下城守护者Ⅱ



游戏类型:即时策略
出品公司:牛蛙
上市代理:电子艺界
系统要求:P166/32MB
推荐配置:无
参考价格:¥159

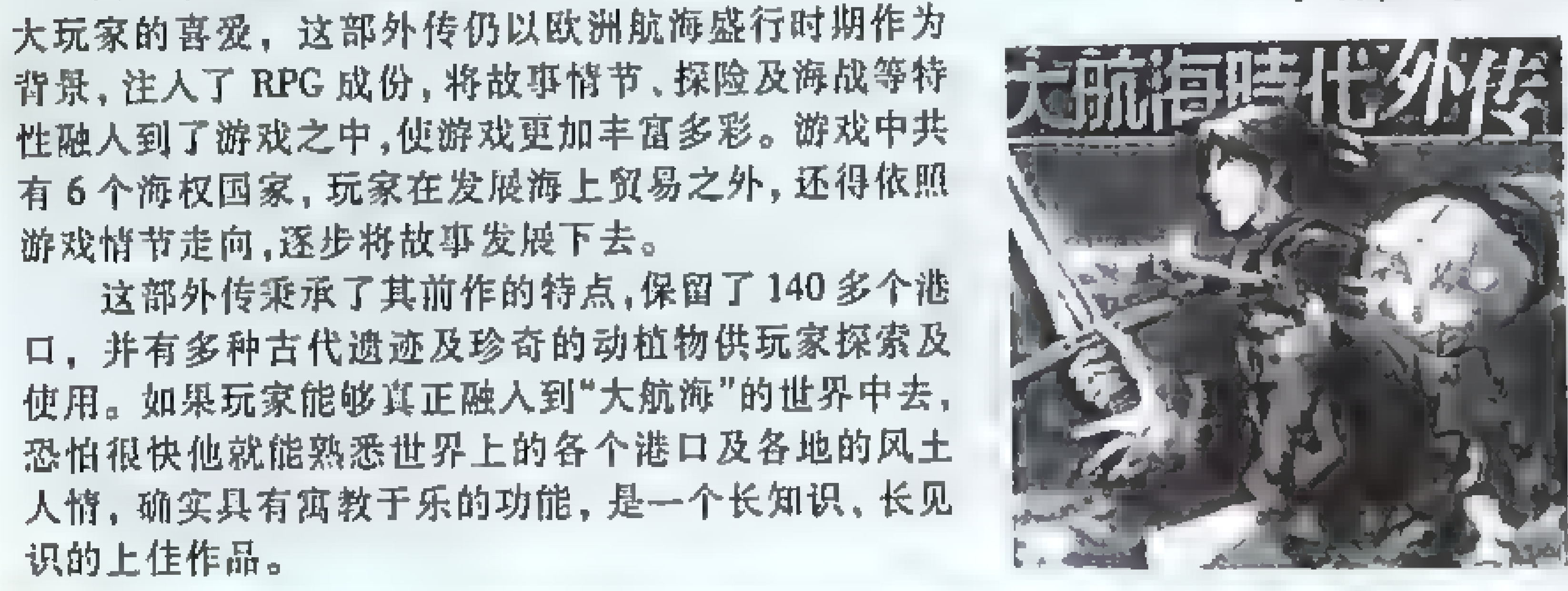
《地下城守护者》曾使牛蛙闻名中国，当时它那新奇的玩法让不少玩家大呼过瘾。然而重复性曾是一代的一大问题，打过七八关以后，每局就是不断重复地挖掘、建设、搜索资源和战斗，玩家已找不到最初的兴奋感。牛蛙已经清楚地意识到这一点，在二代中他们大大增强了游戏的耐玩性，在建筑物设计、战斗策略、法术、游戏任务和怪物种类等方面下了很大工夫，务求让玩家在每关都有新的感受。二代的联网功能也有所增强，支持 12 人上网对战，牛蛙公司不久还将设置一个专门的 Internet 对战服务器。

据悉，电子艺界还将在中国地区发行《地下城守护者Ⅱ》的完全中文版。

大航海时代外传

由日本光荣公司制作的“大航海系列”一直深受广大玩家的喜爱，这部外传仍以欧洲航海盛行时期作为背景，注入了 RPG 成份，将故事情节、探险及海战等特性融入到了游戏之中，使游戏更加丰富多彩。游戏中共有 6 个海权国家，玩家在发展海上贸易之外，还得依照游戏情节走向，逐步将故事发展下去。

这部外传秉承了其前作的特点，保留了 140 多个港口，并有多种古代遗迹及珍奇的动植物供玩家探索及使用。如果玩家能够真正融入到“大航海”的世界中去，恐怕很快他就能熟悉世界上的各个港口及各地的风土人情，确实具有寓教于乐的功能，是一个长知识、长见识的上佳作品。



游戏类型:策略冒险
出品公司:光荣
上市代理:第三波
系统要求:P100/16MB
推荐配置:无
参考价格:¥128

战地 2100



游戏类型:即时策略
出品公司:EIDOS
上市代理:新天地
系统要求:P166/32MB
推荐配置:P233/64MB
参考价格:¥80

这是由 EIDOS 旗下 Pumpkin Studios 小组担纲制作的一款 3D 即时策略游戏，也是 EIDOS 进军即时策略领域，挑战 WESTWOOD 的第一部即时策略大作。《战地 2100》在技术与理念上均有较大的突破，代表了 3D 即时策略游戏的未来发展方向。游戏营造了一个令人惊叹的三维世界，玩家可以任意旋转和缩放画面，地形也真正成为可以利用的策略成分之一，比如埋伏、佯攻等等。游戏支持 3D 加速卡，画面更加精美，烟雾、爆炸等效果惊人，充分体现了未来战争的激烈与壮观。

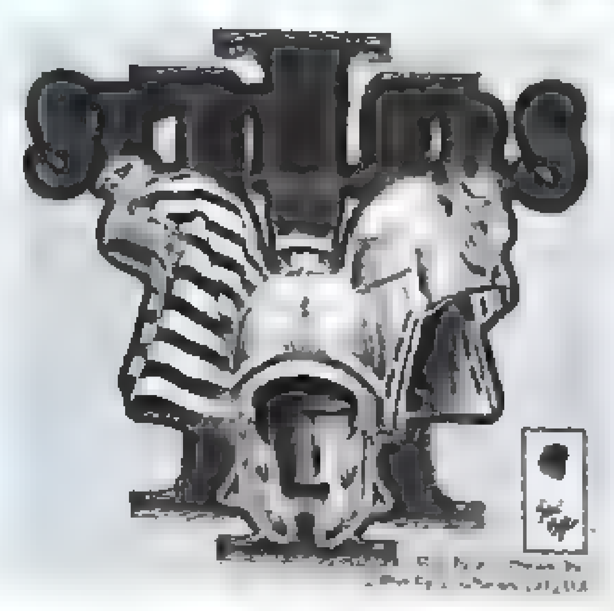
这款游戏原定售价 148 元，但经新天地几度与 Virgin 友好协商，终于成功地说服外商，大幅度降价至 80 元。为了纪念新天地推行全新的价格体系，该游戏仍将以降价之前的精美包装出现，并且内附精美礼品。

工人物语Ⅲ

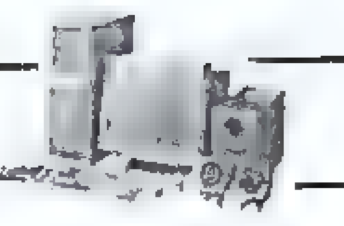
《工人物语》系列一直以来备受广大玩家好评，并赢得多项大奖，迄今为止已售出超过一百万套，即将上市的《工人物语Ⅲ》中新增了罗马、埃及以及亚洲的多个民族，内容更加丰富。

这款游戏通过完全拟真的“经济体系”，可以使玩家真正展现其领导才能；超过 50，000 张的动画生动再现了 150 种性格截然不同的角色；提供容易上手的训练模式，让新手、高手都能快速上手。游戏支持局域网或因特网多人联线作战，最多可达 20 人。玩家可与世界各地的“工头”们互相交流，交换游戏心得，组队并通过“工人物语”的网络服务器一较高下，看看谁是最佳领导者。

这款游戏将作为第三波暑期九行星系列产品之“金星”。



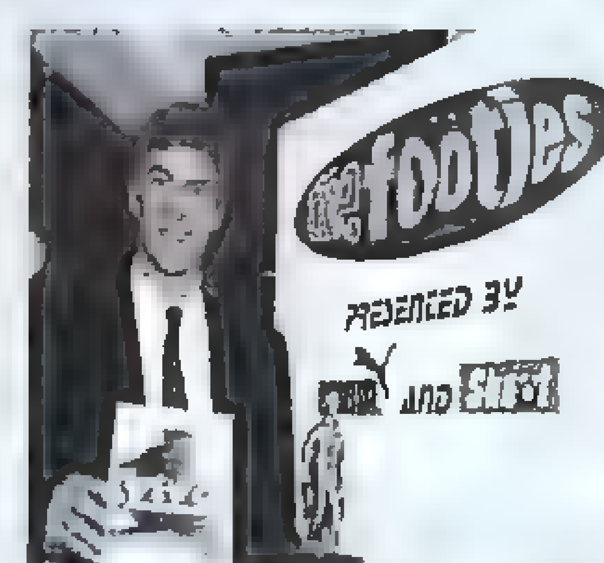
游戏类型:策略
出品公司:Blue Byte
上市代理:第三波
系统要求:P100/32MB
推荐配置:P166/32MB
参考价格:¥148



足球万岁

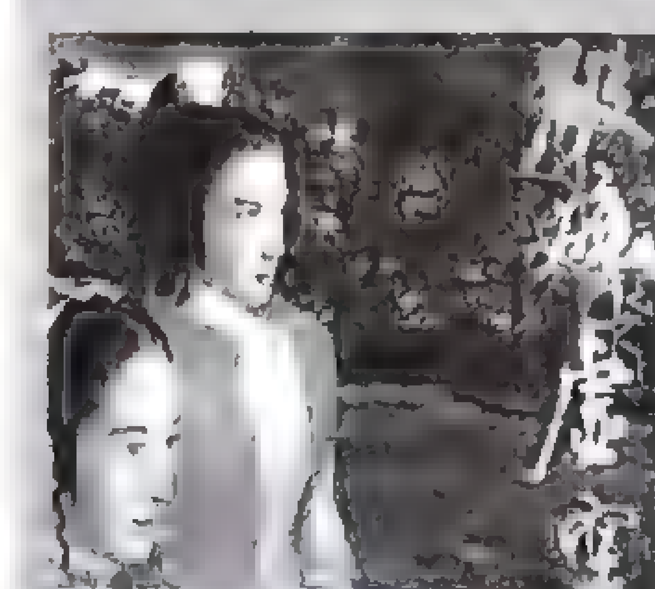
《足球万岁》是由 Virgin 旗下的 Crimson 开发的全新形态足球游戏。它摒弃了传统足球游戏对单个球员动作进行动态捕捉的方法，而是聘请了一支职业球队，动态捕捉了近 5400 套技术动作，即使是同一个动作(比如传球)，对于不同分工的球员(门将、前锋、中场、后卫)也会有细微的差别，使游戏显得更加真实。加之采用平滑的、高分辨率的三维画面，视觉效果与真实的电视转播非常接近。《足球万岁》还是唯一记录了从 1958 年到 1998 年世界杯历史的游戏，收录有来自 1035 个足球队的 2070 套球衣、16700 个队员的技术数据，并有按真实比例绘制而成的 300 个足球场。

《足球万岁》将是新天地引进的第三款 50 元的精品游戏。



游戏类型:运动模拟
出品公司:Crimson
上市代理:新天地
系统要求:P166/16MB
推荐配置:P200/32MB
参考价格:¥50

破碎虚空



游戏类型:RPG
出品公司:北斗星
上市代理:智冠
系统要求:P100/16MB
推荐配置:无
参考价格:¥69

近几年来，黄易大师的武侠作品深受大众喜爱，而这款游戏就是以其同名作品改编而成，为了使玩家在游戏中亦能获得读小说的感觉，制作者在剧情方面下了很大的功夫，根据进展的不同，玩家会看到不同的结局。

故事源起于一个月明星稀的夜晚，少年传鹰受其舅抗天手厉灵所嘱，来到塞外参加武林聚会，一场武林秘宝之争由此展开。在游戏中，细腻的动作、大开大阖的武侠格斗美学以及细致的场景都显现出较高的美工实力。人生本来就像游戏一样，变化无常，如何在冒险与战斗中去体验人与大地的融合感或悲人世的豁达观，《破碎虚空》借由小说与游戏的融合，可以让玩家畅快地一次又一次来细细品尝。

天地劫之神魔至尊传

这是以《炎龙骑士团》系列游戏闻名国内游戏界，并在 PC 策略游戏界占有一席之地的汉堂国际推出的一款新作。它是以神怪故事为背景，兼具角色扮演成分的神话战略游戏。玩家将扮演剧中主角殷剑平，率领一群志同道合的伙伴们到处游历冒险，并在各个独特奇幻的战场上对抗妖人鬼怪，以阻止一场将会导致生灵涂炭的阴谋。

游戏开始是以 SLG 方式进行的，进入城镇后，游戏改以 RPG 方式进行，为了获得战略游戏所应有的深度与内涵，《天地劫神魔至尊传》并不只是在图形表现上下功夫，在规则和攻守设计上也力求变化，在法术上更是绚烂多彩，效果极佳。



游戏类型:策略 RPG
出品公司:汉堂国际
上市代理:智冠
系统要求:P100/16MB
推荐配置:无
参考价格:¥25

新绝代双骄

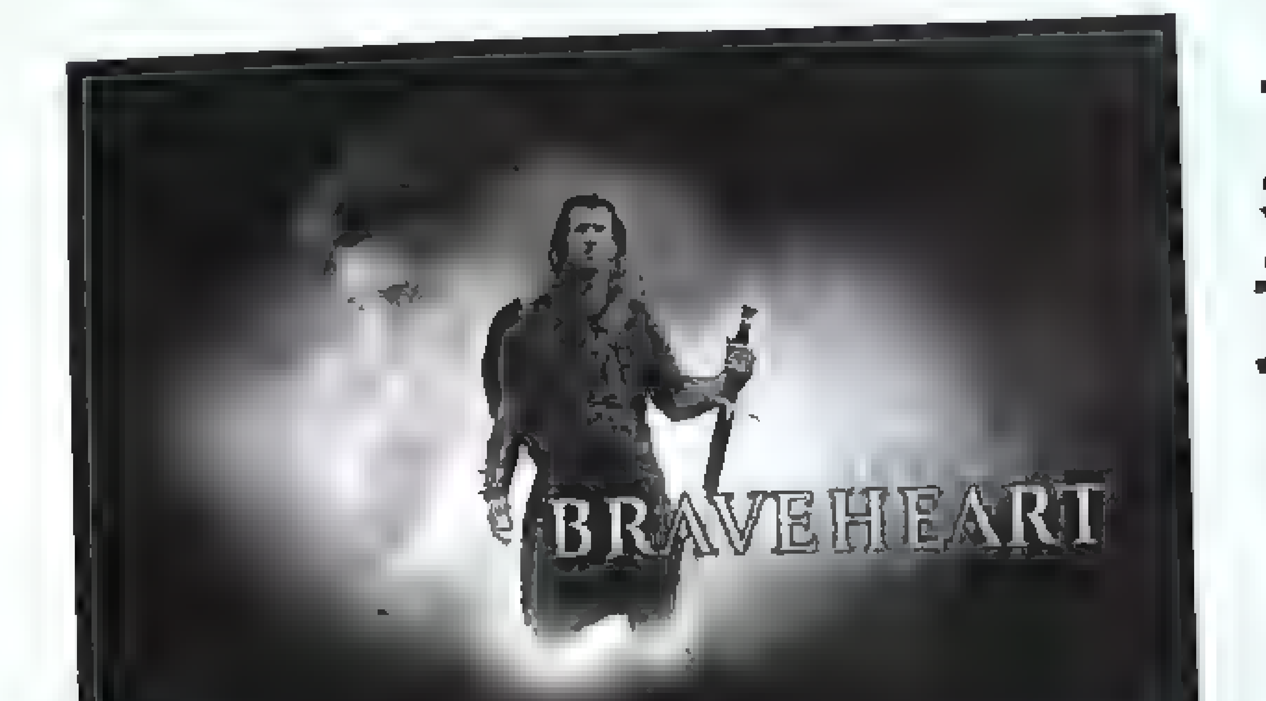


游戏类型:RPG
出品公司:宇峻科技
独家发行:智冠
系统要求:P100/16MB
推荐配置:无
参考价格:¥69

这是一款由古龙的武侠小说改编的角色扮演游戏，古龙迷不可不玩。

《新绝代双骄》以古龙小说中最为脍炙人口的两个人物——江小鱼与花无缺为主角，围绕各式各样有个性的女孩以及武林中的另类人物而展开，人物形象栩栩如生，极易使玩家融入故事之中。游戏中包含即时、半即时、回合制三种战斗系统，可以说是个创举。

小说《绝代双骄》共有八册，为了让整体构架与风貌不遭破坏，宇峻科技决定先制作前面四册的内容。不过，即使只有原小说一半的故事量，整个游戏容量还是达到了三张光盘。游戏的音乐部分由知名的“将门师子吼”制作，有超过 50 首以上的动人音乐。



勇敢的心

“自由！”威廉姆·华莱士爵士高喊着这一最终的奋斗目标，在身陷困境时对军队进行重新布署。“自由！”他把它作为一个理由，苏格兰民族必须联合起来，以统一的国家的身份去面对敌人的理由。“自由！”这也是他行刑前的呐喊。观看了电影《勇敢的心》的人，定会对此有较深的印象。这部1995年学院奖的获奖影片是一部描述农民起义以及苏格兰民族英雄的传奇历史的电影。

在我们介绍的这款改编自同名电影的游戏中，玩家也能同样体会出“自由”的感觉。它不仅在回合制战斗中提供冷静的推理时间，还具有大多数即时策略游戏那样的快节奏。

《勇敢的心》涉及了政治阴谋、破碎的忠诚和13世纪发生在苏格兰各部落间纷乱的战争。由于各民族的领导人各自为政，即使是在面对共同的敌人时也不愿统一，因此苏格兰成了自己最大的敌人。最初，游戏被命名为《格子呢军队》(Tartan Army)，但在游戏制作期间，恰逢影片《勇敢的心》上映，于是Eidos抓住这个机会，与派拉蒙及20世纪福克斯影片公司签下协议，将游戏改名为《勇敢的心》。梅尔·吉布森慷慨地提供他的形象作为游戏的封面，同时提供电影中的原声音乐。安格斯麦克菲顿(在影片中扮演罗伯特布鲁斯)负责游戏故事情节的叙述，并向玩家提供建议和帮助。索拉斯·华莱士，作为华莱士家族现任族长，也为增强游戏的真实性提供了不少帮助。在影片拍摄过程中，他是动作与打斗场面的技术指导，在游戏中也随处可见他的身影。事实上，由于游戏中的细节描写生动详实，已经得到了苏格兰氏族联盟(Clan Association of Scotland)的认可。



13世纪的苏格兰，人民深受教会的压迫，生活贫苦、氏族与氏族之间不断发生战争。在这种情况下，不列颠虽然轻易地征服了苏格兰，却无法妥善的管理。游戏既没有按电影中那些不太精确的叙述安排情节，也没有完全按照历史事实进行描叙。玩家在游戏中可以通过控制历史上真实存在过的氏族及氏族领导人，来决定将会发生的事。战斗也将在一真实精确的领域内进行。为了全面描绘苏格兰与英格兰的领土范围，制作组特意采用了卫星地图。可以想象，从爱汀勃格到约克郡、到伦敦，战争随时随地都有可能发生。

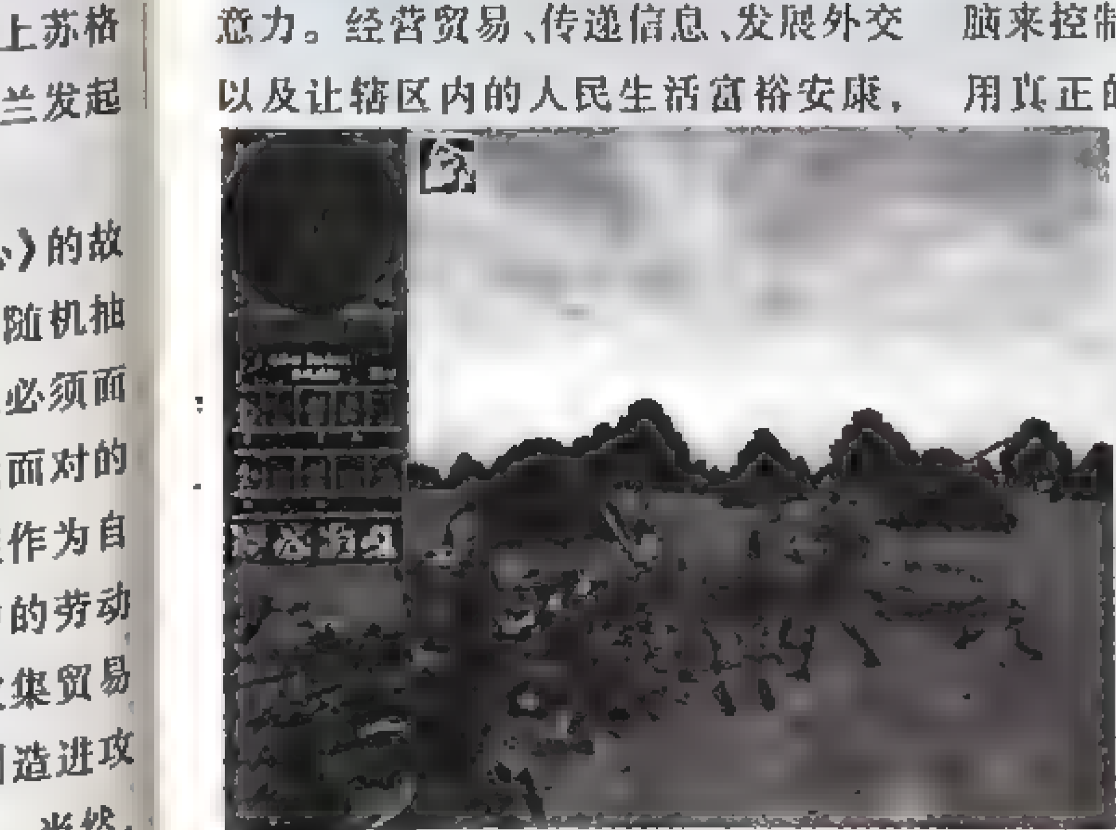
《勇敢的心》不仅仅是一个简单的即时策略游戏，它的许多方面都让人联想起Sierra On－Line的《英伦霸主Ⅱ》(Lords of the Realm Ⅱ)以及MicroProse的《文明》。游戏中有16个供选择的氏族，拥有其特有的强项与弱势，并由各自的首领控制。另外还有200个氏族将在游戏中作为第三方出现，他们有一定的自我防护能力。游戏由两场战役组成。第一场开始于1280年，玩家需击败所有的敌人及苏格兰联邦；第二场战争，玩家需要登上苏格兰联盟国王的宝座后，向英格兰发起进攻。

与《神话》不同，《勇敢的心》的故事情节是非线性的，但也不是随机抽取拼凑而成的。在战争中，玩家必须面对作为真正的苏格兰部落可能面对的困境。玩家在选定了某一氏族作为自己的部落后，就必须对部落中的劳动力进行合理的安排：谁负责收集贸易物品，谁负责守卫武器库，谁制造进攻所需的设备，谁来建造城堡……当然，玩家首先必须保证有足够多的人手进行粮食的种植，否则，一切部署都无法正常有序地进行。在控制方面，玩家可以根据自己的喜好任命军队首领，也可以对部下的武器装备及防护装备进行改制(包括各种进攻设备)。需要的话，还可以安排一部分人到训练营中进行集训，同时，派遣另一部分人去巡逻。游戏为玩家提供了一个自由空间来安排组织氏族的内部结构。例如，将一个普通劳动力训练为外交家或是间谍，并派遣他去完成秘密任务。



从战略上讲，玩家必须取悦同盟国，并让敌人感到危机四伏，同时还要有源源不断的金钱收益。《勇敢的心》的战略布局，将有可能重新唤回玩腻了战争或即时策略游戏的玩家们的注意力。经营贸易、传递信息、发展外交以及让辖区内的人民生活富裕安康，这些能激发游戏者兴趣的活动同时也是十分重要的游戏策略(在游戏初期，如何改善居民生活比发起战争更值得思考)。为了照顾那些对日常琐事管理感到厌烦的人，游戏还专门设计了自动管理系统——拥有人工智能并会不断升级的系统，让玩家无须为军队管理、居民管理和贸易管理之间的平衡操心。

游戏中外交手段之丰富将大大出乎人们的预料，尤其是众多部落进行交涉的时候。氏族间的交往充满了陷阱，每个部落都不会忘记问上一句：“有什么是为我准备的吗？”一些部落还会通过间谍来摸清同盟的底细。甚至某个部落首领的怪癖也会对游戏结果产生重要的影响。游戏的监制人认为：“游戏者若是以统一国家和对抗英国为最终目的，就必须了解并掌握13世纪的政治情况及运作方式。”



《勇敢的心》全面支持多样性的3D战斗引擎。玩家同样可以选择由电脑来控制战斗过程。游戏中的战略是用真正的3D地形引擎制作而成的，各个单位都是有棱有角的几何图形混合体。我们将看到挥舞着双刃大砍刀、斧头或是铁锤冲向敌人的战士；还可能目睹擦身而过的弓箭弧光和倒在草丛中的尸体。游戏设有一个第三人称视角，一个俯视角，还有一个第一人称视角(这个角度是专为玩家身临沙场而设的)，令玩家可以从不同的角度观察这些事件。

战斗并不局限在田野、森林或是高原上。攻城战在游戏中占据着十分重要的地位。进攻或防守的有利武器有弓箭、投石器、炮台等。玩家可观察到进攻所产生的效果，城墙在猛烈的炮火轰击下渐渐倒塌，我方士兵层层围住塔楼，射弹器由外向内投掷着石块。

游戏的菜单屏幕比较精细，部队与建筑物的结构都是以实物为原型。遗憾的是，3D加速仅局限于Glide。但软件加速模式还算不错。《勇敢的心》同时允许12个人通过TCP/IP连线对战，13世纪的苏格兰战场将是英雄事迹的见证地。



HIGH LIGHT

电影改编的游戏成少败多，《勇敢的心》的情况却略有不同，它并不是完全以电影为蓝本改编的，这样的设计应该不会受电影本身的限制。而从一些开发画面来看，这个描述苏格兰战争的策略游戏应该是值得一玩的。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Braveheart
游戏类型：策略[ST]
制作公司：Red Lemon Studios/Eidos
上市时间：1999年7月
期待程度：★★★★



最终幻想 VIII

充满了异国情调的世界、迷人的人物设计、扑朔迷离的故事情节以及容易的操作环境，使《最终幻想》系列的每一部都很好卖。虽然最新的第8辑现在只推出了日文版，并且只能在PS上玩，却也使得美国的许多狂热追随者为它花去了上千元来购买游戏和机器。虽然这些玩家大都不识日文，但他们仍旧认为这是自己玩过的最好的游戏，可见《最终幻想Ⅷ》的诱惑之大。因此，它的PC版预计将以最快的速度于今年冬季上市。

沿袭传统的《最终幻想》主题，《最终幻想Ⅷ》发生在一个幻想和科技并存的世界里。多种多样复杂的魔法是“即时回合制”战斗系统的一个很好的组成部分，对手中有为数不少的虚幻怪兽。以前系列中的每一部都有科学幻想的成分，这次也不例外。其中的人物甚至要到外太空去完成史诗般的使命。



《最终幻想Ⅷ》的情节主要在一个叫Squall的人身上展开，他一直在同两个竞争组织进行政治上和体力上的斗争。在斗争中，他开始怀疑周围的人对他的忠诚，无法确定自己可以相信谁。据Square小组透露，这次的故事中充满浪漫、神秘和阴谋。

与过去相仿，虽然游戏缺少语音对话和MIDI音乐，但它仍将由多张CD组成。

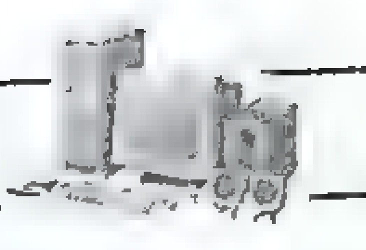
硬件加速的PC版实际上比PS版效果要好。不仅人物的细节更见分明，人物形象逼真，像素也增加了许多。游戏中的魔法效果细致流畅，战斗场面的移动也比较快。面对破坏和胜利的场面，每个人物都有生动的表现——姿势和面部表情显得尤为真实，很明显，动作捕获技术又有了新的提高。

不用说，游戏有多种多样的防卫和进攻魔法。有趣的是Tifa的“老虎机”风格的Limit攻击依然存在。《最终幻想Ⅷ》使用Limit技的攻击中加入了twitch成分，它需要玩家移动时在一定的时间按一定的按钮（甚至在大多数战斗中要按一系列的按钮），这样才能增加进攻的破坏程度。灵活的挑战相信不会令人失望。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Final Fantasy Ⅷ
游戏类型：角色扮演［RP］
制作公司：Square Soft / EA
上市时间：1999年12月
期待程度：★★★★☆

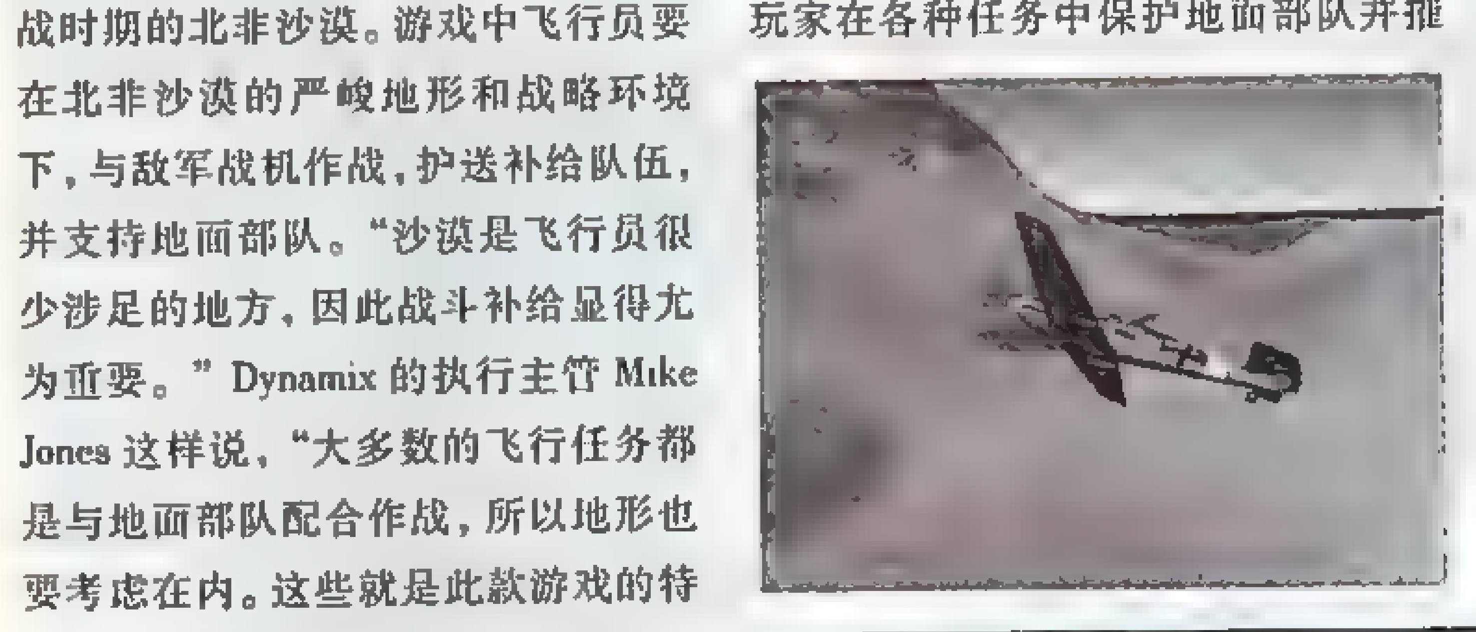




沙漠战斗机

《沙漠战斗机》是一个节奏较快的飞行模拟游戏，游戏地点是二次大战时期的北非沙漠。游戏中飞行员要在北非沙漠的严峻地形和战略环境下，与敌军战机作战，护送补给队伍，并支持地面部队。“沙漠是飞行员很少涉足的地方，因此战斗补给显得尤为重要。”Dynamix的执行主管Mike Jones这样说，“大多数的飞行任务都是与地面部队配合作战，所以地形也要考虑在内。这些就是此款游戏的特点所在。”

《沙漠战斗机》的动态战斗可以让玩家在各种任务中保护地面部队并摧毁敌军的补给。玩家可以在战争中的不同地点作战，大小战役从50到200个不等。



游戏中有近30种飞机，如Ju-87 Stuka、意大利的Macchi MC 202、法国的Dewoitine D 520、美国的P-51 Mustang。在多方位战机中，玩家可以扮演驾驶员，也可控制尾部的炮手。Dynamix与美国飞行员协会（AFAA）合作，使游戏在重现历史和完善技术上都更有深度、更精确。通过合作，Dynamix还拍到驾驶员座舱的照片，测量了飞机的表面尺寸，与其它的历史照片和资料一起用在了游戏和手册中。为了确保精确性，AFAA的成员还帮助测试了游戏中用于飞行器描绘的战斗模拟。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Desert Fighter
游戏类型：模拟［SI］
制作公司：Dynamix / Sierra
上市时间：1999年9月
期待程度：★★★☆

法老王



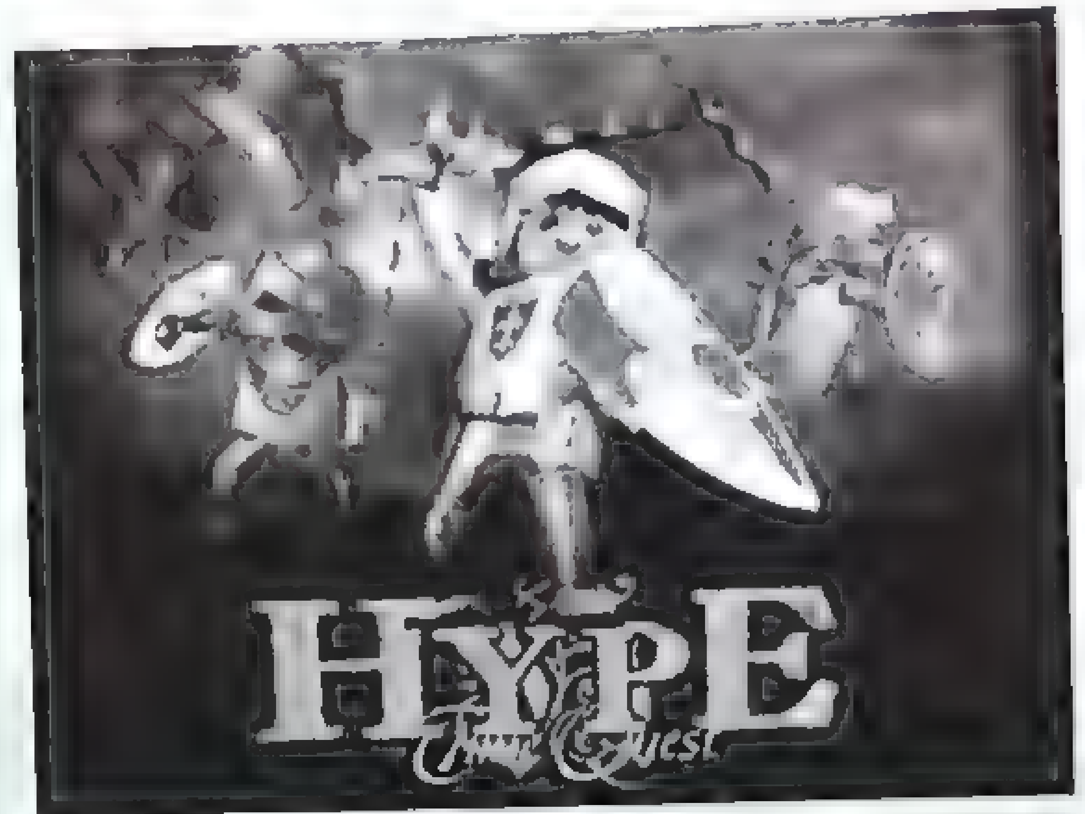
继《凯撒大帝Ⅲ》成功之后，Impressions又将目光放在了神秘的古埃及大陆，《法老王》就此应运而生。这是一款与《恺撒大帝》类似的城市建设游戏，游戏背景为公元前2900年到700年的埃及大陆。玩家的任务是把埃及的小城镇建成兴旺的大城市，让经济和人口逐渐增长，从贫穷到富有，从经济萧条到兴旺繁荣，最后建成古埃及最伟大的都市。玩家的统治将代代延续，直到这个王朝产生出法老王。《法老王》中有许多模拟建设类游戏没有的特征，如尼罗河沿岸的耕作，海上战争，巨大的纪念碑，可变的难度等级等等。



文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Pharaoh
游戏类型：策略［ST］
制作公司：Impressions
上市日期：1999年第4季度
期待程度：★★★★

玩偶世家之时空冒险



《玩偶世家之时空冒险》是以德国著名玩具产品 Playmobil 的形象为蓝本制作的 PC 游戏，其游戏概念类似于《赛尔达传说》(Zelda)。游戏剧情是标准的幻想故事。玩家扮演一个叫海普(Hype)的骑士，他被罪恶的黑骑士巴那克(Barnak)送入时空。为了保护王国，使其不受黑暗命运的威胁，玩家必须找到时空旅行的秘密，并用自己的聪明才智改写历史。

游戏看上去类似 3D 冒险＋RPG 类型。玩家扮演的骑士要在地图上四处走动，与怪兽进行殊死搏斗，并有超过 12 种的魔法，还有 80 种不同的人物和令人吃惊的城堡、村庄和山洞。游戏由 14 个不同的世界组成，人物依旧有属性等级。据设计者透露，游戏中的敌人都是中世纪神话中的人物，其中包括龙、蝙蝠、僧侣、骷髅、幻影、活的雕像、野猪等等，而更棘手的敌人则有可能是陷于黑暗中的自己和时空错乱……



《玩偶世家之时空冒险》的形象设计很有意思——每一样东西都像玩具。听上去有些傻乎乎，但实际效果反而很不错。游戏界面中包括色彩丰富的计量表，它能告诉玩家人物的健康状况、魔法值等参数。另外，游戏还具有 14 条音轨分别配合游戏中的 14 个世界。

象《赛尔达传说》这样的冒险游戏已经久未出现了，所以我们期待着《玩偶世家之时空冒险》的到来。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Hype. The Time Quest
游戏类型：动作冒险[AC/AD]
制作公司：Ubisoft
上市时间：1999 年 10 月
期待程度：★★★★



足球 2000

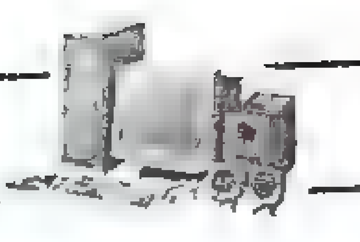
EA Sports 最卖座的足球系列又将添丁进卒啦，它就是预计今年 11 月问世的《足球 2000》(Fifa 2000)。这个系列向来是 EA 的骄傲，这次具有跨世纪意义的全新出击，自然力图实现更进一步的突破。

由于是 2000 年赛季，玩家们将有机会用过去的 42 支经典球队来证明自己的实力。玩家能够操纵历史上任何一支伟大的球队，而无需秘技辅佐。同时，EA 也扩大了它的赛季模式。此次，玩家将能够根据日程表参加联赛和杯赛，并在次年进阶到欧洲冠军杯赛。

Fifa 系列的每个版本，都力求完善光影效果、更多的细节动画以及更优良的动作模型。而此次不仅在球员的体格、空中的碰撞和失球中融入更真实的物理特性，而且还具有更精确的过人模型。其它的新特征有：更新的球队名册，更好的场外效果，更广阔的视角以及更丰富多彩的球场评论。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Fifa 2000
游戏类型：运动[SP]
制作公司：EA Sports / EA
上市时间：1999 年 11 月
期待程度：★★★★



猿人世界



《猿人世界》是部著名的科幻小说，曾被改编成电影。如今它的电脑游戏版也将与玩家见面。玩家在游戏中扮演行星上孤独的幸存者尤里西斯(Ulysses)，并目击了残酷的进化轮回。在那里，人类处在食物链的底层，猿人则是世界的主宰。

游戏中有超过 1000 张的人物动作捕捉动画，这使其中的人物动作活灵活现。游戏故事留给人们的感觉最多的是神秘感。这个奇怪而退化的行星的秘密，需要玩家与 3 名同伴一起去发掘。在游戏中，玩家将遭遇各种各样的争斗和冒险，让尤里西斯通过游戏的 15 个关卡。解谜和偷盗的秘密行动被混合运用在战斗和探险上，尤里西斯可在 3 种不同的模式中转换行动状态：秘密行动、正常状态、运动状态……这让人想起了《双子星传奇》(Relentless)。战斗中有肉搏、来福枪、激光和其它有趣的小玩意儿。设计组承诺，该游戏有引人入胜的故事、特征鲜明的猿人角色和超过 2000 段的对话。

有一件事是肯定的——独有的"电影镜头"(movie cam)技术将对控制第三人称有很大帮助。相信改编自同名小说的《猿人世界》应该具有很强的故事内涵，如果游戏性出众，它将是一部值得一玩的作品。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Planet of the Apes
游戏类型：动作冒险[AC/AD]
制作公司：Fox Interactive / EA
上市时间：1999 年 12 月
期待程度：★★★★

割喉岛 远海恐怖



这款正在开发中的海盗题材的游戏《割喉岛》，其中的人物和图画都让人想起《大海盗》。故事背景发生在 17 世纪，游戏开始时玩家扮演的是一位初出茅庐，渴望冒险的船长，他手头只有为数不多的枪支弹药和一队骷髅船员。玩家在这个开放式结局的游戏中可以雇用船员、船长，同时可以占领敌人的船只，并将它扩充到自己的舰队中去。

作为船长，玩家要仔细监测全体船员的士气，给他们食物，并要慷慨的分发战利品(毕竟船员不是白干活的)。当舰队日益庞大时，玩家能够与更强大的敌军舰队交战，并捕获他们；玩家还能突袭敌方的城镇，进行掠夺、恐吓，甚至占领。

游戏中的世界非常庞大，其中还包括许多的历史特征。玩家在冒险的同时，也可以与商船进行贸易，同时用行动影响或改变游戏的进程。游戏中的许多人物都直接取自历史，令这款游戏具有很强的现实风味。

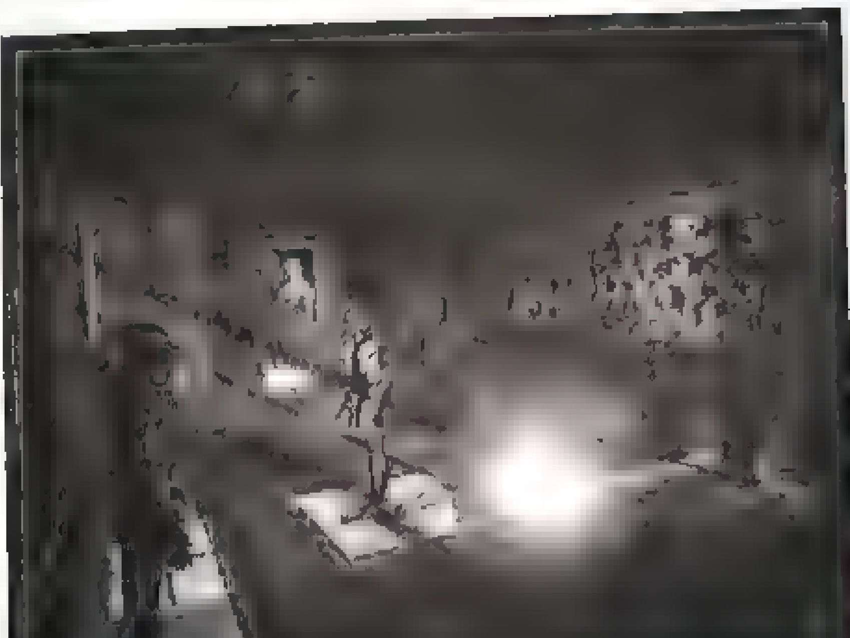
玩家不仅能占领海上遭遇的船只，还可以利用战术突袭城市，让船员登岸占领当地的政府或掠夺市民。玩家也可选择去拜访那些愿意交谈的统治者，使用各种手段，送礼、恐吓或用美人计，令当地的政府接纳你。《割喉岛》这个开放式结局的游戏，使玩家能够在这个恃强凌弱的时代塑造自己的命运。

Hothouse 很有信心地宣称此游戏将在夏末秋初上市，并有可能打败《私掠者 2》。至于《割喉岛》是否有所作为，那要等到上市后才能见分晓了。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Cutthroats: Terror on the High Seas
游戏类型：策略[ST]
制作公司：Hothouse / Eidos
上市时间：1999 年 10 月
期待程度：★★★☆

阿卡特拉



暗黑组织(Dark Brotherhood)推翻"王子城"并在居民中引起骚乱的邪恶企图的时间，已经不多了——只剩3个星期！

由 Westka kommunikations 开发的角色扮演游戏《阿卡特拉》(Arcatera)的故事发生在一个叫阿卡特拉的幻想世界里。在经过一系列的犯罪调查之后，由玩家扮演的英雄发现，用来阻止都有不同的方法可以选择。游戏包括的角色扮演成分有：魔法、群体战略性战斗、经验点数和等级晋升等等。游戏具有漂亮的画面，100多个场景，120个交互式人物和各种各样的开放式的剧情。游戏最基本的配置要求为 PⅡ 233，32MB，推荐配置为 PⅡ350，64MB。

游戏剧情会根据玩家的行动和处世态度发生变化，从而导致不同的结局。不仅主角可以有完全自由的行动，城中所有的居民都可以凭自己的意愿吃饭、睡觉或到处走动。主任务、支线任务以及解迷

文/流星雨工作室　编辑/石子

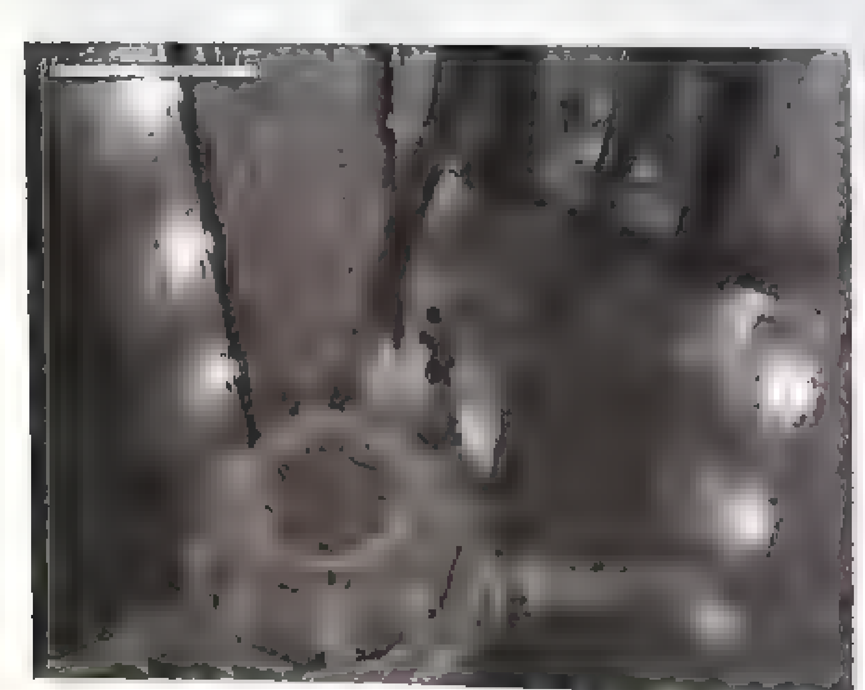
游戏名称：Arcatera
游戏类型：角色扮演[RP]
制作公司：Ubisoft
上市日期：未定
期待程度：★★★☆

异形之浴火重生

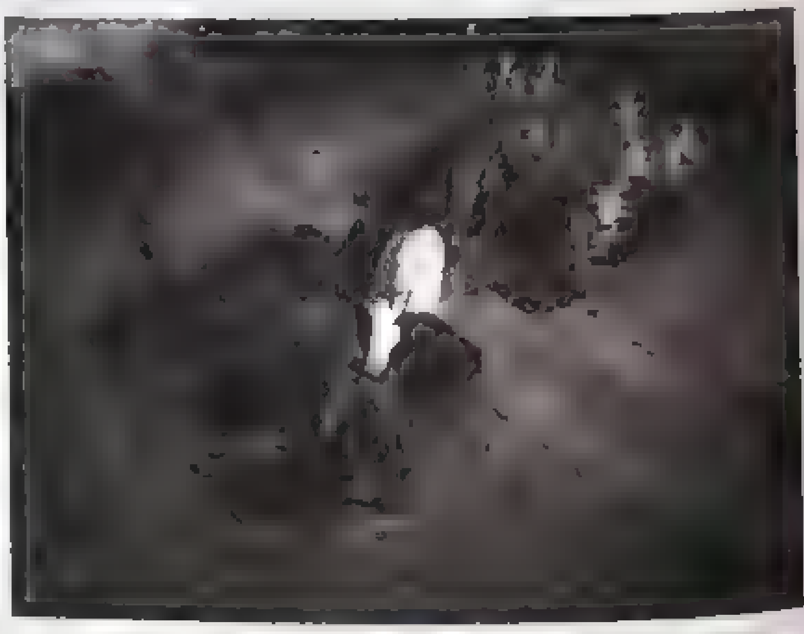
以时髦电影为蓝本开发制作游戏，一向是游戏公司乐意而为的事(如《星球大战》系列)，而《异形》也是其中经久不衰的一个开发系列。今年秋季，由 Argonaut 开发的《异形之浴火重生》PC版也将和PS版同时问世。与电影情节类似，游戏中玩家不仅要与凶残的异形战斗，还要争取时间阻止 Wren 博士把异形的标本送回地球。

玩家在游戏中能扮演 Ripley、Call、Johner、DiStephano 以及 Christie，并会遇到 Hillard、Elgyn、Vriess、Gediman 以及 Purvis 等人，同时要与 Perez 和 Wren 战斗。游戏中有9种不同的武器类型和升级档，其中小型武器用于近距离，大型武器用于远距离，岗哨大炮用于防御，而火焰枪和冰冻喷射枪用于赶走异形……玩家必须善于运用这些武器，灵活应变。

游戏中包括10个关卡的场景，如 Auriga 船，Betty 运输工具，异形巢以及出现在电影早期草图中最后没有被采用的地方，如水耕地和医院中的场景。游戏里的异形会爬、跳、跑、喷酸、交流，还会对声音做出反应，并会单独捕食和群猎。游戏中有电影中特别录制的对话，包括异形那种令人窒息的声音，同时也具有电影中的音响效果。



如果没看过电影《异形》的话，也许会对游戏中扑面而来的异形感到惊奇，但遗憾的是，电影中一次又一次的视觉冲击早已使它的形象固化在我们的头脑中，因而即使在游戏中面对无数异形，也不会为之动容。这自然令游戏的可玩性大受影响，只能给3颗星啦。



文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Alien Resurrection
游戏类型：动作[AC]
制作公司：Fox Interactive
上市日期：1999年第三季度
期待程度：★★★

评分说明

《家用电脑与游戏机》杂志的"佳作赏析"栏目是由本刊作者及编辑共同完成的游戏评论栏目，其目的是剖视完整的商业娱乐软件产品，介绍各种游戏的特色，分析产品的不足，帮助玩家选购，督促商家提高。我们的评分体系建立在对游戏特性的充分分析基础之上，希望借此可以体现各类游戏的独特风格，准确反映游戏的设计水平。

编辑笔记

这是由文章编辑针对作者文章中的一些描述或评分所发表的编辑观点，可能是对立的声音，也可能是对作者观点的补充，目的是为读者提供更全面的参考意见。

评分计算

为了排除一些模糊的评分标准的不确定性，我们要求作者按照易于量化的单项游戏特性给出评分。各个单项评分采用百分制，我们按照各单项特性在综合游戏表现中所占的比重分别设定了各自的加权，单项评分通过加权计算公式获得综合评分，这个分数将成为读者选择游戏的直观参考数据。

图像表现

这一项用于描述游戏在场景、人物形象及过场影像等方面的水平，在考虑画面流畅度、精细程度、色调表现效果等因素的同时，还综合考虑其对硬件效能的运用是否得当。

音乐音效

考察游戏中的音乐音效，主要是针对其烘托游戏气氛、表现特定的游戏因素（如敌害出现方位）及丰富游戏乐趣等方面进行衡量。

图像表现：25%	综合评分	
音乐音效：15%		
操　控：20%		
创　意：10%		
专属特性：30%		

操控

游戏的可操作性不仅体现在玩者上手的难易程度，同时还决定着玩者对游戏主角的把握能力以及游戏为主角所设定动作的丰富程度。

创意

对游戏界能够产生真正影响的佳作必然在前人未能做到的领域有自己成功的独到之处，我们鼓励突破性的尝试，也把游戏的新颖性作为衡量优秀作品的重要因素。诸如在传统游戏类型中结合其它游戏类型特点、情节发展模式、战斗模式等等方面都是发掘新思路的地方。

专属特性

这个项目用于针对不同游戏类型所倾重的独特因素而设定，因为各种类型的游戏之间存在着一些相互不可比的特色部分，而一部游戏在其特色部分的表现正决定着该游戏在所属类型中是否成功，或者说，游戏的类型特色在很大程度上决定着它在整个游戏界中的地位。

一般每个游戏都会根据其游戏类型而在评分项目中获得一个评分专属特性，如果该游戏兼具多种游戏类型特点，其评分专属特性将会有多项，其各项目的加权值均分。如《古墓丽影》兼具动作和冒险的特点，它将获得"动感"及"故事线"两个评分专属特性，其各占综合评分的15%。

另外一个需要强调的地方是一般比较流行的"平衡性"的游戏评价角度，这主要是综合描述了游戏中各种因素的均衡如各关卡的敌我能力对比、升级体系、任务设定等等，我们把这个综合项目分解到了各类游戏的评分专属特性中。

动感：动作游戏

动作游戏强调角色动作的流畅性、逻辑性和可控性，在格斗、射击、平台跳跃等题材的动作游戏中，一份动作细腻、火爆刺激、同时又能让玩者藉由不断练习而提升主角战斗能力的设计当然会带来最佳动感。

拟真度：模拟游戏、运动游戏

人们往往简单地认为模拟游戏或运动游戏所反映的客观规则越真实越好，但事实表明，过于真实与过于虚假对这两类游戏来说都不是好事。把握好真实的"度"，让玩者在游戏中能够尽兴而为，同时又能为自己的行为找到事实参考，那就是"最真实"的游戏。

故事线：冒险游戏、角色扮演游戏

在梦幻的世界里寻找自己期待的经历，这也许是大多数冒险和角色扮演玩家所追求的最低目标，而在这一最低目标上的表现如何又是这两类游戏成功的关键。一个充满逻辑性的故事发展线程、一个感人肺腑的情节构架以及主角在这其中不断战斗、升级、探索交谈对情节走向的决定作用都是我们在这两类游戏中所关注的。

策略性：策略游戏、战争游戏

在以策略决定胜负的时刻，你需要符合逻辑推理的势态演进规律，你需要能够审时度势的对手，你还需要游戏提供多种解决问题的方案、各种因素相互制约的环境。

资料性：多媒体百科

决定一部多媒体百科是否受到欢迎，最重要的因素就在于其资料是否有价值。

100：空前
单项评分：在现有技术手段和设计概念的基础上作出了突破性的成功表现，效果前所未有或达到了目前的最高境界。
综合评分：非玩不可的好游戏，值得所有玩家鉴赏。

90+：优秀
单项评分：充分运用现有的技术手段和设计概念作出了成功的表现，效果很好，但还有值得提高的余地。
综合评分：值得一玩的好游戏。如果希望涉猎以往没有尝试过的游戏类型，达到这个级别的作品将能让你准确充分地了解此类游戏的特色。当然，由于不同的玩者会偏好不同的游戏类型及排斥某些游戏类型，所以在选择时请注意游戏类型说明。

80+：良好
单项评分：运用了现有的技术手段和设计概念，表现效果不错，没有什么特别关键的缺憾。
综合评分：达到此级别的游戏应该是值得注意的作品，虽然它们可能会在某些方面有点不足，但就整体来看，其可玩性还是相当不错的。这是一个为自己及朋友推荐自己喜爱的那一类游戏所必备的参考标准。

70+：普通
单项评分：缺乏对现有技术手段和设计概念的运用，没什么可批评的，但也没什么特色。
综合评分：普通级的游戏一般都不尽如人意，不过它们要么各方面表现平均，无聊时也可相伴左右；要么也会在某一方面有突出之处值得在这个角度上仔细品评。这是适合博爱级的玩家选择的级别。

60+：及格
单项评分：还好没有什么 BUG，勉强可用。
综合评分：处于这个级别的游戏可以说是前景不妙，在创意、技术表现等方面的匮乏令人提不起兴趣，也许只有需要研究游戏的资深玩家才会偶尔研究一下这些东西吧。

风驰电掣的最后赢家——

极品飞车：孤注一掷

图像表现：95	99
音乐音效：100	
操　　控：100	
创　　意：100	
拟 真 度：100	

■文/黄欣

如果你问我现在PC上最好的赛车游戏是什么？半个月前我会回答说是《极品飞车Ⅲ闪电追踪》(Need For Speed 3：Hot Pursuit，以下简称NFS3)，但现在我的答案是——《极品飞车：孤注一掷》(Need For Speed：High Stakes，以下简称HS)。不错，它就是刚刚在1999年度E3大展上获得“最佳赛车类游戏”大奖的作品。由于HS并不是真正的“NFS4”(游戏名称上并没有“Ⅳ”的字样)，而且制作小组也否认HS是NFS3的特别版(Special Edition)，可以这么认为，HS是NFS系列的一个“外传”。那么究竟HS有什么特别的东西，使它足以问鼎PC平台上最好的赛车类游戏呢？经过深入研究后我写下了这篇文章，希望藉此与大家探讨一二。如有不足之处，还请各位多多包涵。

一、图像方面

由于HS使用了改良的NFS3图像引擎，总体上并没有太大的突破。例如车身上的反光、碰撞产生的火花和各种特殊效果都毫无二致地保留了下来。但各种贴图质量的改善和整体显示速度上的提高却给笔者留下了深刻印象。特别是在雪地赛道上，由于使用了新的贴图，总体环境效果看上去比以前更真实了。而整体速度上的提高对于一个赛车类游戏来说是相当重要的，例如在雨天、夜晚或两者混合的环境下，除了应付常规的图像处理任务，大量由赛车高速行驶而溅起的水花和由车头灯发出的光的即时处理，都会让CPU和3D图像加速卡“大口大口地喘气”。不过这次制作小组可下了不少功夫在这上面，在笔者那“破旧”的Voodoo上运行HS，图像丢帧的现象相对NFS3来说已经减少了很多(如果使用TNT等高级的3D加速卡，则完全可以消除丢帧的现象)，从而很好地保证了游戏的流畅度。笔者认为这是整个图像引擎经过有效优化的结果，而更让笔者惊喜的是，用Voodoo来玩这个游戏，以驾驶室视点来进行游戏时终于可以看见仪表板了！而当车头灯打开后，仪表板的夜光显示也会同时激活。每种车的内部结构都依实际情况有不同的布局，令人彷佛置身于各种真正的赛车之中。

二、音效和音乐方面

HS把NFS3的声音系统完整地保留了下来(Stereo、Mono和DS3D/EAX，少了Dolby SR)，并且更加入了最重要的一环：支持四个音箱的输出。在笔者的MX300 + PCWork4.1的电脑音响系统上，四个声道的分离十分准确。为了更好地测试四个音箱的效果，笔者将赛车四处乱撞。在碰撞的过程中，除了左右侧面碰撞时的效果稍差外，其余各方面的碰撞都能体现出来。由于HS仍然不支持A3D，笔者的MX300只能以兼容EAX的方式来测试，所以EAX的全部效果可能还没有完全发挥出来。不过就以现在的效果来看已经相当出色。各种音效的表现接近完美，玻璃碰撞时的破碎声、引擎的转动声、车胎和路面磨擦声等就如同在现实世界里发生的一样。而音乐方面游戏本身提供了16首节奏明快、动感十足的短曲，如果你不喜欢这些风格的短曲，还可以将背景音乐设为CD唱片模式，游戏的同时在光驱中放入自己所喜爱的音乐CD烘托气氛。笔者就最喜欢一边听着王菲的《EYES ON ME》，一边在赛道上急速狂飙，感觉十分的爽喔！



三、游戏模式

HS的游戏模式在NFS3的基础上新增了一种“职业模式”(Career Play)，同时将NFS3中的“单人模式”(Single Player)和“双人模式”(Two Player)改名为“单人街机模式”(Single Player Arcade)和“分屏街机模式”(Split Screen Arcade)，两者的内容仍然没变：包括“单一赛道竞赛模式”(Single Race)、“热力追逐模式”(Hot Pursuit)、“淘汰赛模式”(Knockout)和“积分模式”(Tournament)。相信各位有玩过NFS3的玩家们都已十分熟悉，这里就不再一一讲解。这次HS将NFS3中很受欢迎的“热力追逐模式”进一步强化，当玩家作为警察一方进行游戏时，除了玩家以外，还有其它的警车会协助追捕电脑对手(不再是玩家一个人孤军作战)，甚至还有警方的直升机在天空盘旋监视，并通知就近的警车加入追捕的行列。而玩家更可以跳换到其它的警车上进行游戏，进一步加强了游戏的刺激度。而警察所用的追捕手段中，除了放置“路钉”外，警车还能呼叫其他同伴在某一地方设置路障(由几块大石头组成的真正路障，小心翻车喔)。你还有把握顺利到达终点吗？来试一下吧！



“职业模式”模式是HS中的新热点，它给玩家一笔启动资金(25000元)，玩家用这笔资金购置赛车并参加比赛。根据比赛中成绩的好坏(也就是取得名次的前后)获得一笔奖金(奖金根据所参加比赛的级别和名次决定)。玩家可以用这笔奖金对赛车进行修理、升级和报名参加更高级别的比赛，然后不断地积累资金，提高自身的水平，最终目标当然是坐上最快、最昂贵的豪华跑车参加最高级别的比赛并获得冠军称号。不要以为这很简单，由于这次HS引入车辆损坏系统，在比赛中的碰撞都会对赛车造成损坏，而且会根据碰撞时的力度决定损坏程度。赛车的本身分成四个部分：引擎(Engine)、车身(Body)、操纵系统(Steering)和悬挂系统(Suspension)，随着损坏的逐渐加剧(在屏幕的右上方有损坏程度的累计显示)，赛车会变得越来越难控制，想赢得胜利也越来越困难了。就算你实力高人一等取得较好的名次，也不要忘了那高昂的修理费。在同样的损害程度下，赛车的级别越高，修理费也越高。特别是到了游戏后期，有时甚至获得的奖金还不够抵消修理费呢！

“职业模式”里的比赛融合了“Tournament”、“Knockout”和“High Stakes”模式。由于Tournament采用积分制，玩家如果要取得最终的胜利和取得最高的奖金，就必须全力以赴使自己在每条赛道都取得尽量靠前的名次。但比赛所用的赛道却十分不“老实”：除了有特殊的天气状况，有些赛道是“倒转模式”(也就是反方向走)，有些是“镜像模式”(左转弯变成右转弯)，有些则是黑夜(笔者就最讨厌在黑夜中比赛)。虽然制作小组已经针对在NFS3黑夜中比赛太难而对部分旧的赛道进行了局部修改(在一些地方添置了光源，而且月光也稍微起到了一些作用，在有些赛道里可以勉强看清路面)，但在进



行游戏时仍然觉得太黑，再加上一不留神撞坏了车头灯，就算你将显示器的亮度调到最大还是伸手不见五指(烧坏了显示器可别找我啊)，所以在这种环境下要取得好的成绩会很难。而“Knockout”则相对来说容易一点，虽然赛道的环境也同样会变化，但只要在比赛中你不是最后一名而被淘汰的话都有机会获得最终的胜利(找一个电脑对手做“替死鬼”不是太难吧)。

什么？你说你们是一群“飞车高手”，玩“Tournament”和“Knockout”都无所谓？好！这次在HS中你们将遇到真正的挑战。首先是由电脑控制的车手等级分为三种：Amateur、Pro和Champion。而且它们的人工智能相对NFS3有了很大的提高，除了会按照最佳的行走路线驾驶，甚至还会相互配合来超越玩家(经常是离玩家最近

的电脑对手负责将玩家"搞垮"，然后大队人马在旁边呼啸而过)。特别是Champion，简直就是"吊靴鬼"的代名词(大有"You jump, I jump之势)。其次，无论是"Tournament还是"Knockout"，在进人比赛时都会说明这次比赛所用的赛车限制在哪个级别(如B级或者是A级)，甚至有时是指定某一种车(如Chevrolet Pro Cup是限制一定要使用Chevorlet Camaro来进行比赛。获胜后得到一辆Bonus Chevorlet Camaro)。如果是"Open"的话，则说明这次



比赛对赛车的级别无限制，各位玩家可以挑选自己最好的赛车参赛。但不要认为这样就可以占到便宜，电脑可是会根据你所用的车的级别选出同一级别的车来与玩家对抗(当然是经过升级和改造)，确保把赛车之间的差距缩到最小。既然在赛车上





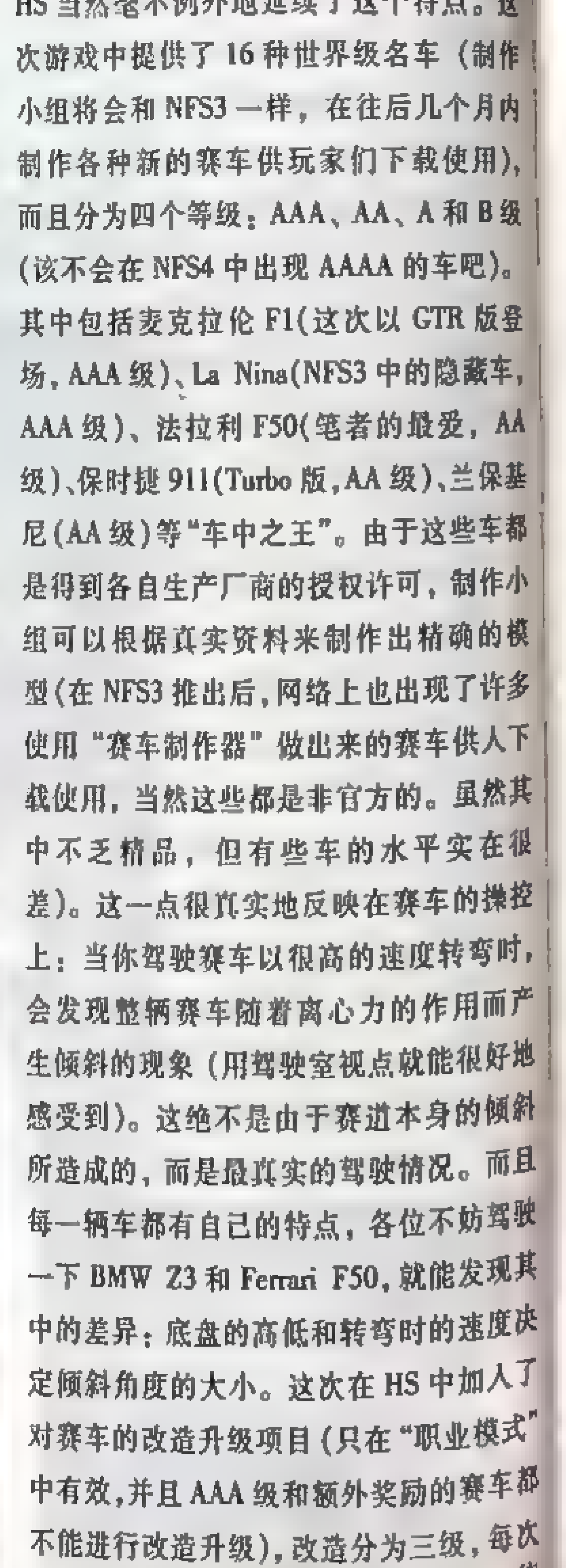
占不到便宜，那就只能靠自己的实力来取胜了。

"孤注一掷"(High Stakes)这种比赛模式则相当刺激。它要求玩家用自己其中一部赛车(为了避免使玩家们"倾家荡产"，玩家们必须有两部以上的赛车才能进人该模式，而且赛车同样有级别限制)作为赌注和电脑对手进行比赛(没有经过改造升级的赛车一般是很难战胜电脑对手那已完成所有改造升级的的赛车，所以不要指望能投机取巧)。如果玩家获胜的话将获得对手的赛车，输了的话就要把赛车拱手送给别人。特别是在游戏的前期，如果输了的话就意味着要从头再来(不过如果你的实力很强，就可以通过"High Stakes"不断地参加比赛，再把赢来的赛车卖掉，藉此迅速地积累资金)。

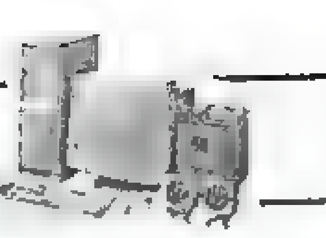


四、赛车和赛道

能够驾驶世界级名贵跑车在各种赛道上飞驰，一直是我们"电脑飞车族"梦寐以求的，NFS整个系列就很好地满足了我们这个愿望。作为NFS系列的最新作品，



HS当然毫不例外地延续了这个特点。这次游戏中提供了16种世界级名车(制作小组将会和NFS3一样，在往后几个月内制作各种新的赛车供玩家们下载使用)，而且分为四个等级：AAA、AA、A和B级(该不会在NFS4中出现AAAA的车吧)。其中包括麦克拉伦F1(这次以GTR版登场，AAA级)、La Nina(NFS3中的隐藏车，AAA级)、法拉利F50(笔者的最爱，AA级)、保时捷911(Turbo版，AA级)、兰保基尼(AA级)等"车中之王"。由于这些车都是得到各自生产厂商的授权许可，制作小组可以根据真实资料来制作出精确的模型(在NFS3推出后，网络上也出现了许多使用"赛车制作器"做出来的赛车供人下载使用，当然这些都是非官方的。虽然其中不乏精品，但有些车的水平实在很差)。这一点很真实地反映在赛车的操控上：当你驾驶赛车以很高的速度转弯时，会发现整辆赛车随着离心力的作用而产生倾斜的现象(用驾驶室视点就能很好地感受到)。这绝不是由于赛道本身的倾斜所造成的，而是最真实的驾驶情况。而且每一辆车都有自己的特点，各位不妨驾驶一下BMW Z3和Ferrari F50，就能发现其中的差异：底盘的高低和转弯时的速度决定倾斜角度的大小。这次在HS中加人了对赛车的改造升级项目(只在"职业模式"中有效，并且AAA级和额外奖励的赛车都不能进行改造升级)，改造分为三级，每次升级都能有效地提高赛车的性能，而且能



够直观地看到赛车上的哪些部分得到了改造升级(包括车手也戴上了安全头盔，只差给赛车装上防撞安全气袋了)。当然，随着赛车级别的不断提高，所花的钱也会越来越多。遗憾的是，玩家并不能针对赛车的特性(例如加速力、操控、刹车等各方面)按自己的要求来对各部分进行单独的升级，缺乏灵活性。



有了各种世界级名贵跑车让玩家们驾驶，怎能没有各种惊险刺激、难度刁钻的赛道供大家一展高超的车技呢？这次HS向各位提供了19条赛道。其中10条赛道(包括3条正规的标准赛道)为全新设计，其余9条为NFS3里的旧赛道。那么这10条全新的赛道设计得如何呢?经过一番试玩，笔者的感觉是：除了没有360度大回环外，简直就象在坐"过山车"！让人眩目的各种大角度倾斜弯位，让人体会到极速快感的直线加速，以及能让人抓狂的高速连续弯道等，配合不同的天气环境(哪怕是在隧道里和隧道外)及不同的赛车操控性，让玩家充分体会到最大的游戏乐趣。在选择赛道时，除了"镜像模式"(Mirrored)、"特殊天气"(Weather，一般赛道为下雨，雪地赛道则下雪)"、"夜间行驶"(Night Driving)等选项外，还有一个独特的"演示"(Presentation)选项。它通过播放录像的形式向各位玩家讲解赛道的主要特点和驾驶要领(当然玩家们的英语水平要好了)，甚至演示该赛道"捷径"的行驶方法。

五、多人游戏

具备互联网连线对战，已经成为现在新游戏应具备的标准之一，HS当然也毫不例外。EA为HS专门建立一个站点(www.earacing.com)来进行免费的"连线大赛车"(EA Racing Online)。不过截止6月18日，由于该网站的Beta测试还没有结束(网站上说要到6月22日才能准备好)，所以本文无法就HS的互联网连线对战给出测试评价。不用担心，HS还提供了IPX、TCP/IP、Modem和Serial等模式给各位进行连线游戏，NFS系列的爱好者又有机会可以一争高低了。

六、结语

虽然只是"换汤不换药"，但HS还是在NFS系列的各个方面作出了突破，带给我们目前为止PC平台上赛车类游戏最好的画面、最逼真的音响效果和最真实的驾驶感受。(不知会不会成为驾驶员培训的教



材？)虽然大家都还不能确知赛车类游戏未来发展的道路会是怎样，但无疑HS将PC上的赛车游戏水平又推向了一个新的高度。

编辑笔记：

电子艺界的产品本地化进程看来正在加速，除了一些中文版游戏的不断推出，此次在运动类游戏NFSHS的中国区版本中还特别加入了台湾歌手张震岳的《自由》、《看你300回》、《爱情你我他》、《One night stand》四首原创中文歌曲作为游戏背景音乐。回头看看NFSHS本身，由于大大改善了游戏运行效率，因此有望在目前大众化的PC配置水平上真正"飞"起来。不过请大家小心驾驶吧，别在一番磕磕碰碰之后，连那块写有你名字的车牌都不知落到哪儿去喽！

编辑/游骑兵

英文名称：Need For Speed: High Stakes
出品公司：Electronic Arts
国内发行：电子艺界
发行版本：1 CD / WIN9X
类　　型：运动[SP]
最低配置：P166/32MB(附3D加速卡)、声卡、4速光驱
推荐配置：P266、3D加速卡
3D加速卡：D3D/Glide/软件模拟
多人游戏：支持(2-8人)
控　　制：键盘、摇杆
出品日期：1999.6

谁说妖怪一定坏?换个立场再看看——

地下城守护者 II

项目	分数
图像表现	95
音乐音效	87
操　　控	85
创　　意	100
策 略 性	100
总分	94

■文/一凡

牛蛙在1997年推出《地下城守护者》后，就把主要精力放在了《上帝也疯狂III》的开发中，大家期待的《地下城守护者II》一直没有什么消息。虽然后来出了一个任务盘，但由于游戏还是老套子，玩家在游戏里仍然是在地下城里豢养一大堆的怪物，在通道上设置致命的陷井，拼命扩大地盘，无情地杀戮敌人等等，所以这个任务盘并没有引起像《地下城守护者》推出时的轰动。作为策略游戏，游戏的可重玩性是《地下城守护者》一代所面临的大问题，打到七八关以后，每局就是不断重复地挖掘、建设、搜索资源和战斗，重复地玩上几局之后就再也找不到兴奋的感觉了。牛蛙的制作人说，他们已经清楚地意识到这一点，在二代中将会大大地增强游戏的耐玩性，要在建筑物设计、战斗策略、法术、游戏任务和怪物种类等方面下工夫，务求让玩家在每局都有新的感受。另外在《地下城守护者》中，我方和敌方的智能实在叫人不敢恭维。认识到这个败笔，牛蛙的开发人员已经下决心要在《地下城守护者II》中把这些缺点全部克服。

虽然一代的《地下城守护者》存在一些问题，但这丝毫没有影响大家对这个风格独特的游戏的喜爱。相信《地下城守护者》的震撼效果和新奇玩法一定吸引了不少玩家，作为一个Keeper迷，相信不少同好者也和笔者一样很关心《地下城守护者II》的近况。在有幸先期拿到《地下城守护者II》之后，我迫不及待将它安装好，下面就让我谈谈玩过之后的一些感受吧。



简单介绍

《地下城守护者》是一款别出心裁、风格独特的策略游戏，在一代游戏中你所扮演的是一位统治地下王国的怪物头子，你的任务就是消灭那些阻碍你的地下王国发展的白道人士。你的部下是一群千奇百怪的怪物，他们的样子虽然十分丑陋，但相处久了感觉还是蛮可爱的。游戏设计者的目的就是让玩家感受一下当个反面人物的滋味。虽然这听起来有些吓人，但如果你慢慢适应了，你肯定会喜欢上你的那群怪物部下们，因为游戏的开发者是想通过游戏表达一些黑色幽默。

《地下城守护者II》的游戏规则其实很简单，尽可能多地挖金矿，修建加固地下城，招募英勇善战的强壮怪物来为你卖命，带领你的士兵把敌人（就是居住在地下的另外一些部落）杀光。让你的那些怪物保持良好状态其实不是一件容易的事情，他们要吃饭、要休息、要接受训练、要读书获得知识以便升级，有时，他们之间不能够和睦相处，而你必须对那些捣乱分子进行惩戒。在《地下城守护者》里，你是派出一支小分队进行领土扩张，而在《地下城守护者II》里，一开始你就有一个庞大的地下王国，而要想扩张领土，你必须找到那些能够让你到达另外一个区域的特殊水晶，而这些水晶都在那些白道人物的手里。所以，要想扩张领土就必须从白道人物手里得到水晶。

游戏的效果

首先游戏的过场动画非常出色，虽然仍是卡通画风，但动画人物都是三维的，表情、动作都具有很强的真实感，看上去还是蛮滑稽的。进入二代游戏的主界面，看上去虽然在外观上与一代非常相似，但仔细一看还是有很大的改进。首先是那些图标更直观，从图标上就可以看出是关于什么作用的。另外，当一个怪物走动时把鼠标指向它，其头顶就会出现一个小圆圈，小圆圈的里圈是在表明怪物的等级，怪物通过战斗获取经验值，或通过训练来提高他们的等级；另外一些符号表示怪物的状态，如果不熟悉符号的意思也不要紧，右上方有一个提示栏，怪物的当前的状态在那里都有详细的说明。外圈则指示着怪物的生命值。游戏视角和一代相似，旋转和倾斜度皆可调节。游戏的视角是360度的，你可以从各个角度对地下城进行观察，还可以放大地图。在放大地图时你会发现虽然离物体很近，但并没有出现马赛克的现象。大家如果在一代中喜欢抓着一大堆怪物扔来扔去的话，在二代里要改改了。因二代中抓怪物太久的话，怪物会昏倒的哦。而且怪物们增加了一个“恐惧因素”的特性，例如当把一只怪物放在一个充满敌人的房间里时，它会被吓得马上逃跑。而如果让它面对敌人悬挂着的装有怪物尸体的笼子，这个“恐惧因素”也会增加。所以在游戏中要注意群体作战的重要性，怪物和怪物之间会有互相激励的效果。

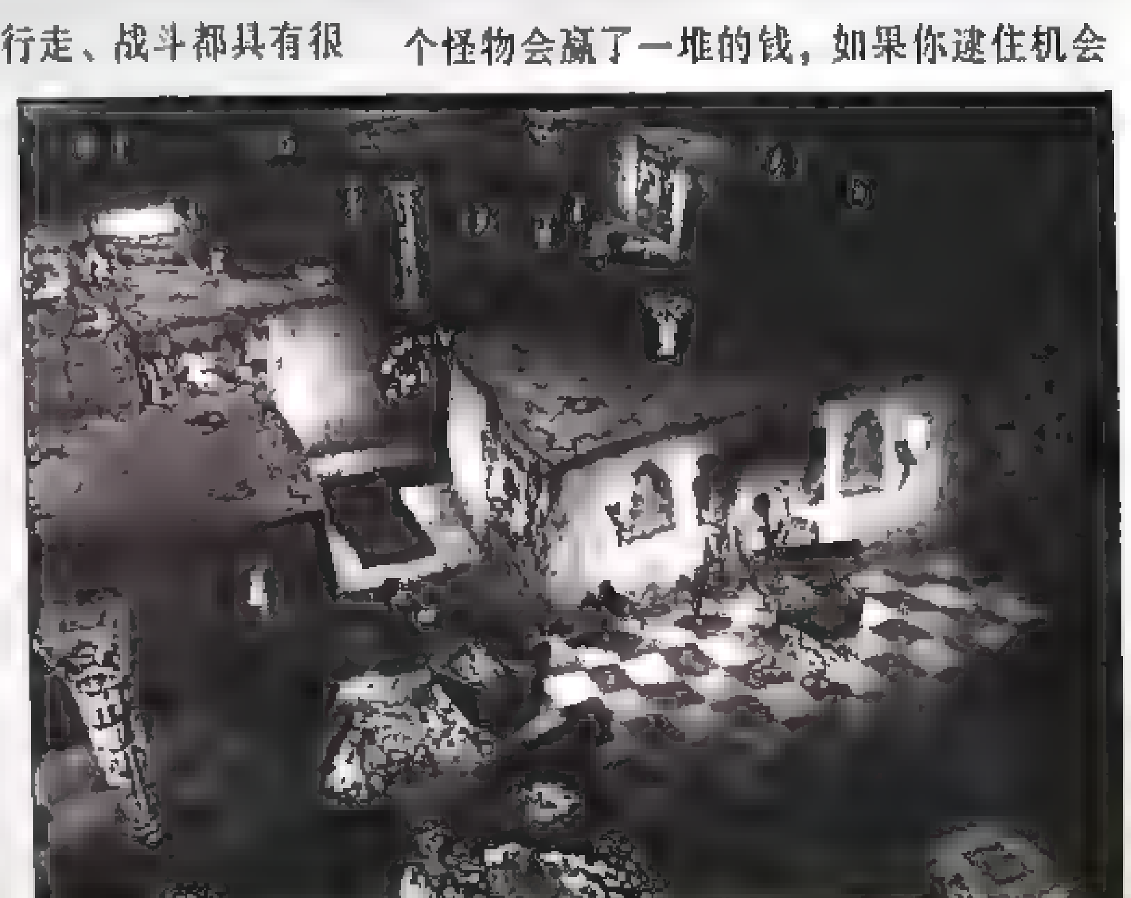
设计创新是牛蛙公司的一大特色，他们并不满足于已有的图形技术（在一代和新出的《上帝也疯狂III》中足可见他们2D和3D的功力），为了在二代中实现各种特效和新的游戏系统，牛蛙重新编写了图像的引擎（切实地说是重写了整个游戏的代码，包括各种在一代中已有的细节）和AI系统。各个角色大约用80至200个多边形组成，一些较复杂的会更多（如镰刀怪由400个组成）。各种怪物在新的变形系统驱动下会随着环境、动作和法术的不同而变形。由于游戏采用的是真正的3D场景，当你切换成第一人称视角时，就会有类似玩《毁灭战士》的感觉，而牛蛙在细节处理上真正作到了家，当你附身在不同怪物身上时，你将看到不同的世界。比如附身在一个武士身上，那么你看到的一切就是从武士的头盔缝隙中看到的世界。游戏除了支持流行的3D加速卡外，更秉承牛蛙的一贯做法，带有软件3D驱动系统，但要求的主机配置也要高些。

在新游戏里，由于支持D3D，使得游戏的画面表现更上一层楼，建筑物表面的纹理十分平滑，而各式各样的怪物也经过了特殊处理，无论是行走、战斗都具有很强的立体感，由于牛蛙在开发这个游戏时采用了一个新的3D引擎，因此能很好地与支持D3D的显卡兼容，当然，如果你有Voodoo卡的话，那效果就更出色了。此外游戏的即时光影效果也非常迷人，当你的鼠标在地图上移动时，鼠标就像探照灯一样照亮着地下城。墙上有些火把也会发光，怪物们在地上的投影也是根据不同的光源即时变换。你的“地下城心脏”比一代中的更加复杂，而且当你靠近它时会听到扑通、扑通的心跳声。每一个传送点的色彩和光影都有很大的改进，当每一类怪物出场时还会使用3D动画来表现。

游戏体系

建筑

由于在这款游戏设计时充分考虑了玩家对游戏的操作易用性，所以这个游戏虽然是个比较复杂的3D即时策略游戏，但对那些没玩过一代的玩家来说还是比较容易上手的。由于《地下城守护者II》是《地下城守护者》的后续版本，所以在游戏的风格上有一定的连贯性。比如在一代中各种房子的功用依然得到延续，财宝室就是放财宝，训练室就只是为了怪物提高等级而修建的……在《地下城守护者II》中各种房屋的功能也是单一的，但在二代中出现了一些新类型的房屋，比如赌场，它为你那些辛勤工作的怪物提供一个消遣的地方。在这里，怪物们可以喝到他们喜欢的各种饮料，而且还能用他们工作赚来的钱来玩玩轮盘赌。有的时候，经过几局，某个怪物会赢了一堆的钱，如果你逮住机会

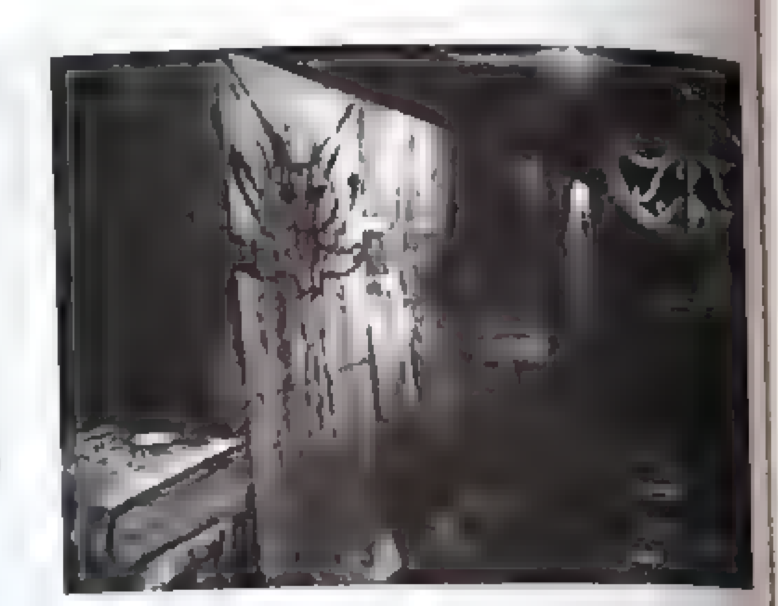




在他离开赌场前“教训”(其实就是用右键点它几次)它一顿,它就会把赢来的钱交给你。但你要注意,这种事情要是让其它的怪物看到,它们会非常生气。而游戏的一个大原则就是让你的怪物们保持比较 Happy 的心情,所以这种事情最好别作。另外一个新加人的建筑物叫“Combat pit”,我们暂且叫它格斗场吧。它是怪物们提高格斗技巧的场所,使用时把几个怪物放进去,他们就开始互相打斗起来,如果打斗比较激烈,别的怪物们会围过来看热闹,有意思吧!在《地下城守护者Ⅱ》里,你一旦掌握了某个建筑物的修建技术,那么在以后的游戏里就不必再重新进行研究了,这样一来,玩家们就可以把精力放在研究新建筑上,这也是为方便玩家而设计的。

附身术

前面提到的附身方式在二代里也有了改进,当你附身在怪物身上时你就可以运用这种怪物特有的战斗技巧,比如 Dark Elf 就有一种狙击模式,而 Vampire 可以对敌人进行催眠,让敌人去对付你所指定的敌人,也可以煽动敌方的怪物们捣乱。另外,在附身方式下,你可以组成一个小分队进行游戏,这时,你就不必非得等自己的小鬼把路清理干净才能去敌方的阵地,而是随便去那儿都行。



怪物

在《地下城守护者Ⅱ》里除了保留了一代中的大部分怪物外,还引进了许多新类型的怪物。的确,如果在二代游戏里玩家们还是面对着一些老面孔,一定会觉得很厌倦的。这些新加人的兵种包括:Kings、皇家卫队(Royal Guards)、弓箭手(Eleven Archers)、无赖(Rogues)、黑暗天使(Dark Angles)、火怪(Salamanders)、黑骑士(Dark Knights)、Goblins 和 Dark Elves。其中,火怪的特点就是耐高温,它们能在出现岩浆的地方行动自如,而无赖则可以渗入到敌方,当然这必须是在附身方式下。但是如果敌人“抓”起你时或当你偷敌人的金子时,你的身份就暴露了。这时你唯一可以做的就是赶快逃命。黑暗天使是从白道英雄中堕落了的一类怪物,它们的战斗力非常强,而且可以召唤骷髅来帮助它们战斗。黑骑士是披着从那些被折磨而死的骑士身上剥下来的盔甲的邪恶精灵,它们出场时装备有淬过毒的长剑。皇家卫队们一般则是担任巡逻的任务。

在二代里对待怪物们就不能随便抓起来再扔下去百般折磨他们了,因为一是会增加它们的恐惧因素,还有就是当怪物被扔到地上时会昏迷一段时间才能恢复,如果是打仗期间就危险了。



机关

机关也在二代游戏里作了相对改进,除了添加新的机关外,每一种机关都将有三个级别,不同的级别在外观上也有所区别。新增的机关里比较有趣的是 Tremor,从名字上就可以看出是关于震颤的。它能够引发一场小小的地震,地下城屋顶上就会往下掉一些碎石块。这样一来不但破坏了敌人的城堡,还会给敌人的怪物之间传播恐惧,导致敌人的战斗力下降。另外一个比较有趣的机关叫 Inferno,它发动时,会先像吸尘器一样把敌人吸人,然后产生爆炸,把怪物们崩得满地都是。

快速上手

一开始,先要搞清本关的任务是什么,不过大多数的关卡里都是让你把另外一个或几个同样的白道英雄消灭掉,取得他手上的水晶。要先动手挖房子,首先第一个要做的是在小地图上找到离你最近的金矿,让小鬼们挖,挖出金子后,它们会把地盘清理干净,把金子放到财宝箱里。

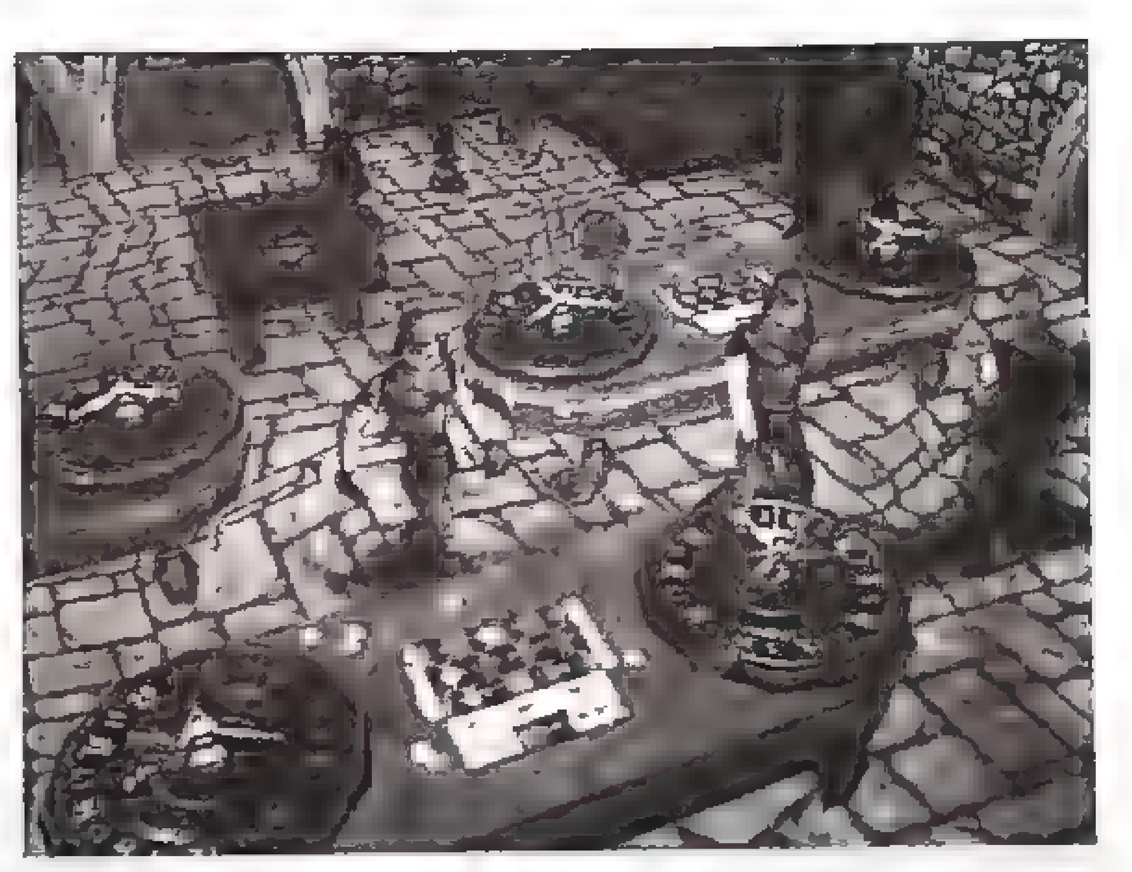
清理干净的地方就可以修建别的建筑了。接下来就要找到传送门(Portal),挖一条路通向它,并且让小鬼去把它标记为属于你的领地,这样才会有源源不断的兵源。然后就可以修巢穴(Lair)、养鸡场(Hatchery)、训练场(Training Room)、图书馆(Library)和工作车间(Work Room)等建筑了。建议上面所有的这些建筑都修成大于3×3的方形,越大越好……当然是在你的经济状况可以承受的情况下。图书馆要修在离别的房间稍远的地方,因为在这里研究的人需要安静。在新加进来的生物中除了要放上两到三个魔法师(Warlock)和蚊子到图书馆里去从事研究工作外,其他的统统扔到训练场里去,除非是他们感到累了到巢穴中去睡觉或是饿了到养鸡场去吃饭,否则就要时刻监督他们去参加训练。当新的房屋类型和魔法不断被研究出来时,打法就非常多样了,难以一一列举,不过要注意以下几点:

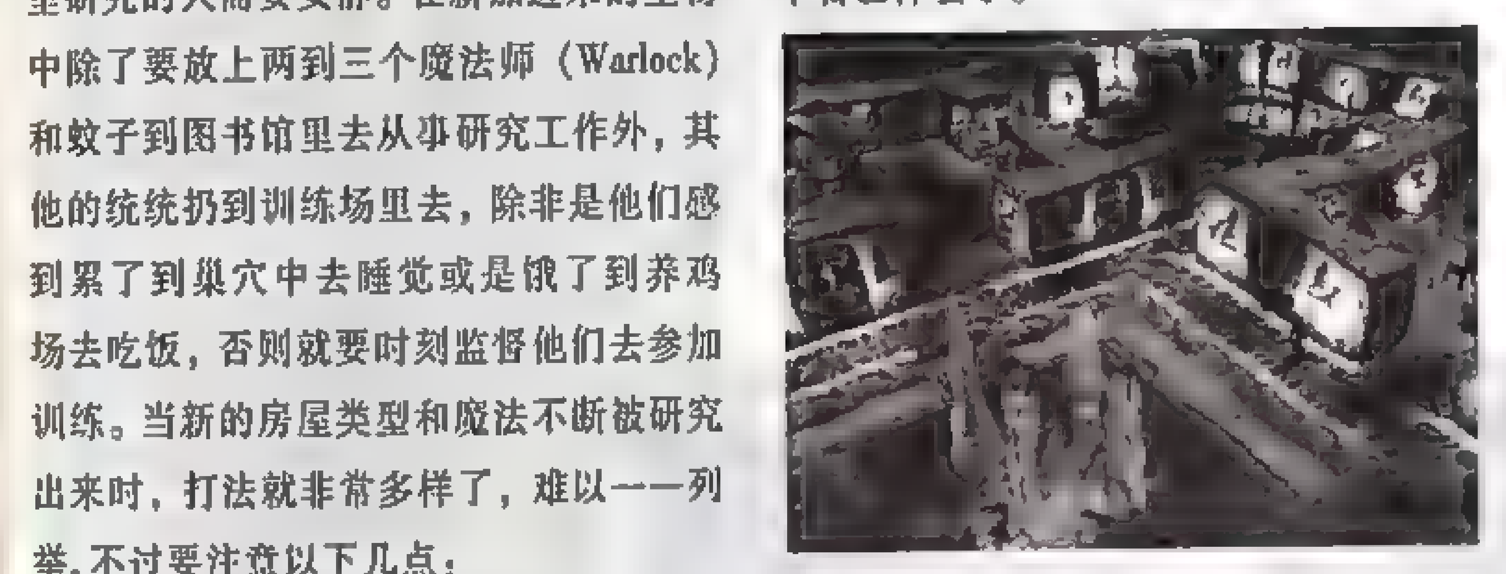
1、工作车间大概是新的建筑中唯一的一个必须要建造的,因为你的各种机关、陷阱都是在这里被制造出来。具有制造本领的生物有怪兽(Orcs)、巨人(Trolls)和狂魔(Bile Demon)。

2、游戏中有时候你自己的生物会自相残杀,对那些挑起内乱的不安定分子一定要严惩。另外,监狱(Prison)可以使敌人变成归顺于你的骷髅,墓地(Graveyard)中的尸体堆积到一定的数量后也会成为一个吸血鬼。

3、挖路的时候最快的方法不是通常用的用鼠标表示出要挖的地方,而是你附身到小鬼身上自己来挖。

至于别的技巧,就靠玩家们到游戏中自己体会了。





多人游戏

《地下城守护者》在支持网络对战方面存在很大的缺点,而在《地下城守护者Ⅱ》里玩家们可以通过互联网或局域网进行网络对战。游戏的制作人 Goldsworthy 表示,为了更好的支持网络对战,公司将设立一个专门的服务器,而且将为网络对战提供新的地图、怪物、房屋、机关和陷井,同时在网络对战里还将提供强大的辅助选项和等级系统。另外,还有一个名叫“英雄的审判”的联机游戏类型,在这种游戏中,玩家们会不停地被敌人入侵,藉此考验玩家们能坚持多长时间。

对不想联网的玩家,《地下城守护者Ⅱ》还提供了“小规模战斗”模式,在一张大地图上同 13 个电脑敌人进行游戏。

结束语

听了我的介绍,大家是不是已经迫不及待地想一睹《地下城守护者Ⅱ》的风采了?玩家们都知道牛蛙的游戏风格一向十分怪异,堪称游戏界的另类高手,而正是这种反叛的味道让很多人成为了他们忠实的拥护者,而牛蛙这部《地下城守护者Ⅱ》也绝不会让我们这些地城迷失望!最近听说电子艺界将把这部经典之作进行全部汉化,这下可好了,我们这些玩家可有机会充分感受一下黑色幽默的风趣了。

编辑/游骑兵

英文名称:Dungeon Keeper 2
出品公司:Bullfrog
国内发行:电子艺界
发行版本:1 CD / WIN9X
类　　型:策略[ST]
最低配置:P166/32MB、声卡、4 速光驱
推荐配置:~
3D 加速卡:D3D/Glide/软件模拟
多人游戏:支持
控　　制:鼠标
出品日期:1999.8



过山车大亨

图像表现: 85	89
音乐音效: 87	
操　控: 90	
创　意: 100	
策略性: 90	

■文/李靖

在儿时，我最向往的就是能去游乐园里痛痛快快玩个够，而我最喜欢的游乐项目便是过山车、激流勇进和疯狂老鼠。记得在那时，游乐园中最昂贵、人也最多的娱乐项目便是过山车，而我每次都宁可排上半个多小时的长队也要坐上一次，为的就是体会那从高高的轨道上飞速滑下和上下翻滚的心悸与刺激。过山车一直是游乐园里最吸引游客的项目，直到现在我还对它情有独衷。

也许很多朋友都有着和我一样的喜好，也许很多朋友都和我一样觉得附近游乐园里的过山车太不过瘾，一直向往能去感受一次那些只在电视或图片中见过的超级过山车……不知我们的梦想何时能够实现。但你可曾想过自己去设计一座超级过山车呢？去控制每一次俯冲的坡度，去设计每一次翻滚、每一条轨道的走向，再为你设计的过山车命名，并给它刷上你喜爱的颜色……看着游客们乘坐你设计的过山车翻滚着、尖叫着，看着排成长龙的人群在你设计的过山车入口前等待着、期盼着，你会感觉如何呢？这种感觉也许不如乘坐过山车那么刺激，但那份成就感、喜悦感是否要比那短暂的刺激更值得长久地回味呢？当然，你我并不是过山车设计工程师，但游戏给我们这些过山车迷们提供了一次虚拟现实的机会——它就是趣味横生的策略经营新作《过山车大亨》。

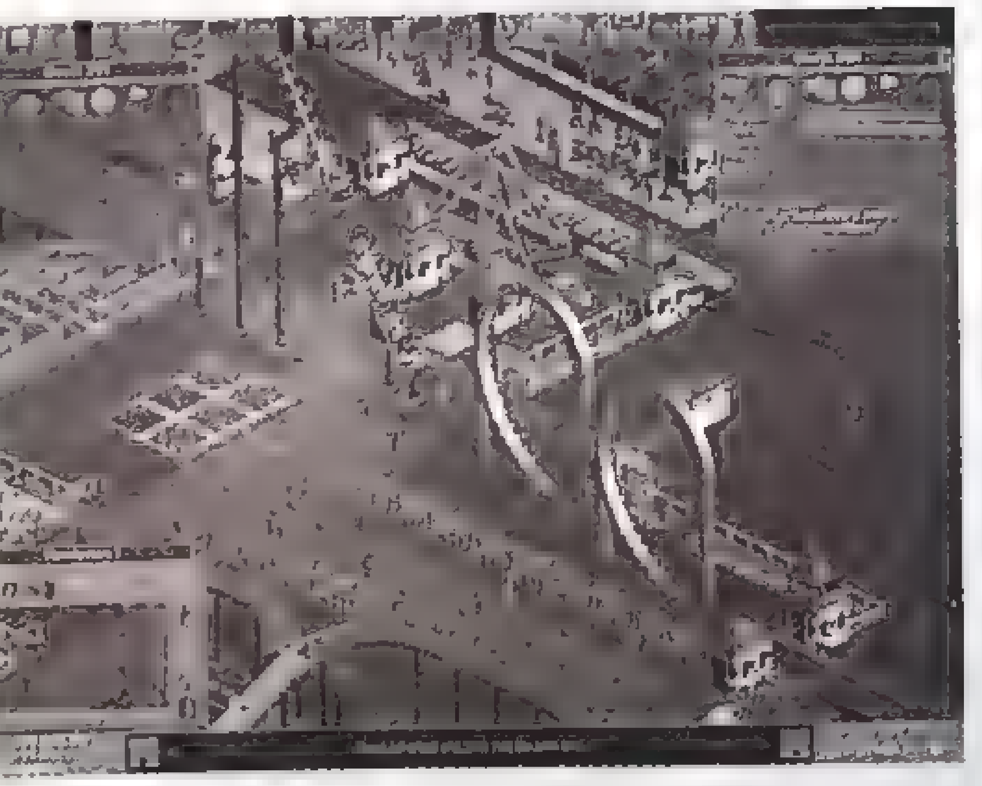


《过山车大亨》(RollerCoaster Tycoon)是MicroProse最新推出的一款策略经营类游戏。它是由曾经开发过脍炙人口的《运输大亨》的著名游戏制作人Chris Sawyer新近设计而成。游戏绝妙地融合了《过山车》(RollerCoaster，由迪斯尼在早先推出的一个可由玩家自行设计过山车的游戏)和《主题公园》(ThemePark，牛蛙推出的著名策略经营类游戏)两部名作的最精华部分，使得《过山车大亨》一经推出便成为一部广受赞誉的热门游戏。

当然，成功地建立起你的游乐园当然是游戏的首要条件，而如何去招揽更多的游客则需要你精心策划、合理安排，同时善用你敏锐的洞察力。提高各类门票的价格、加快研发新游乐项目、关注每一位游客的情绪、开除那些偷奸耍滑的员工……作为一名游乐园大亨，所有的细节都在你的把握之中。

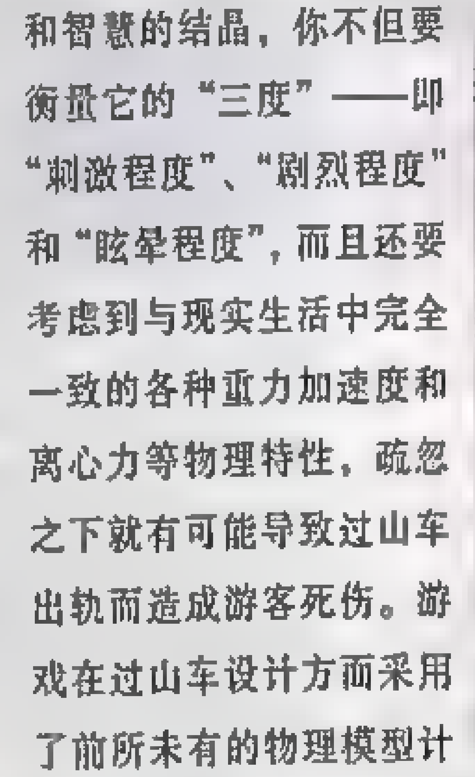
《过山车大亨》中为玩家提供了种类繁多的游乐设施——包括旋转木马、摩天轮、海盗船、鬼屋、碰碰车、激流勇进、迷宫探险等几十种。你还可投资建设食品和饮料商厅，雇佣专人装扮吉祥物导游，或选择各种建筑主题、色彩方案、苗圃、雕塑和喷泉等来装点你的游乐园，使它更具魅力。在游乐园的各项设施一应俱全之后，作为经营者的你便需要针对游客的各种细微心态采取相应的措施来实现经营战略了。你需要平衡各种游乐项目的相互关系，不要让游客只在某些地方排起长队而消费不起其它的游乐项目。此外，你还要认真听取游客对于游乐园的各种意见，并相应出台各种办法使游人满意。例如，过山车会引起部分游客的身体不适，因此应在过山车的出口附近设置长椅、厕所、饮料屋和果皮箱等；又如，一些热门游乐项目前多会排长队，为了消除等候者的烦躁情绪，你则应安排吉祥物来转移游客的注意力，并且在附近建造喷泉、苗圃等；公园大了，游客多了，必然会导致游客走失或扒窃现象的出现，所以需要相应建立问讯处以及安排保安人员。只有注意到这些似乎很平常的小事，你的游乐园才会井井有条、生意兴隆。

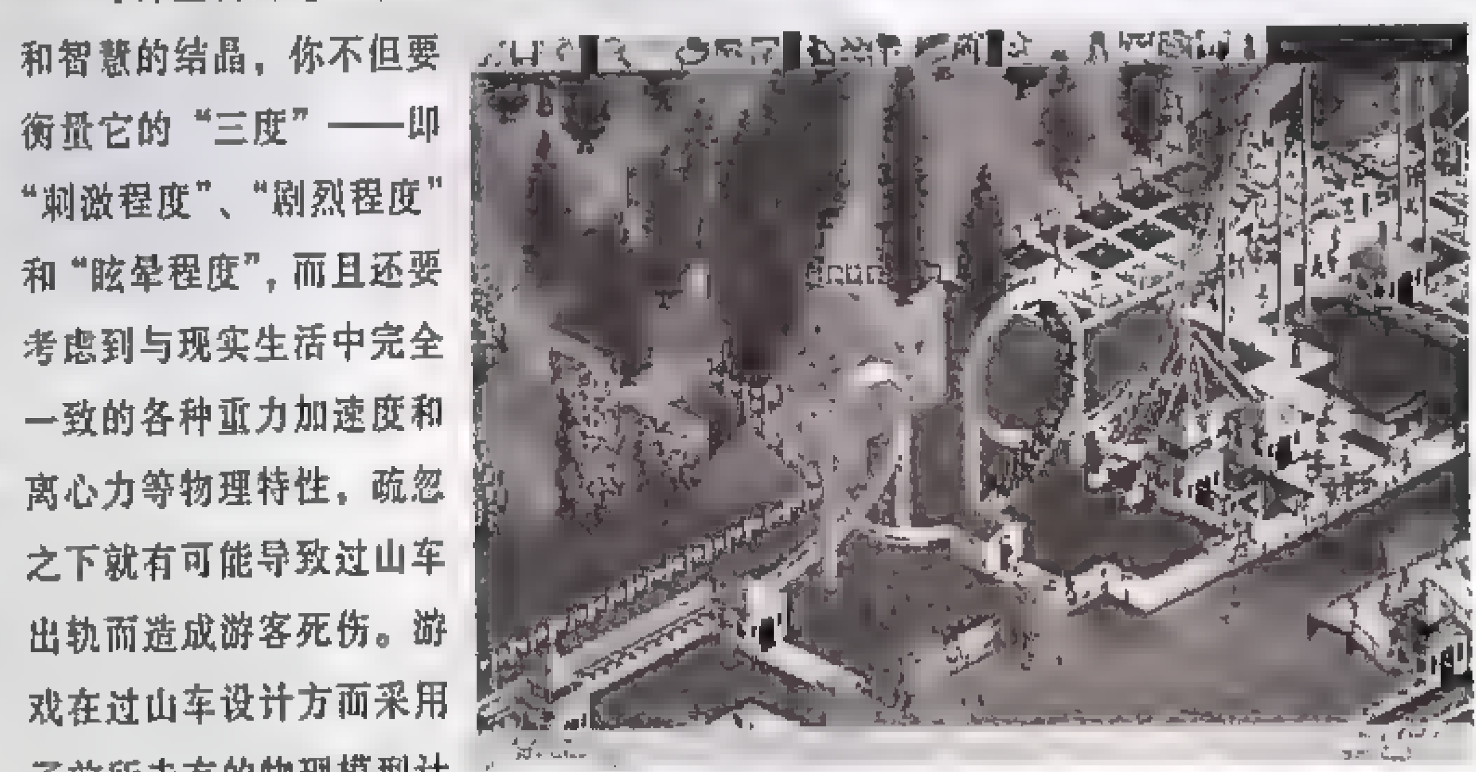
由玩家自行设计各种新颖而刺激的过山车是游戏中最具特色的部分。在经营游乐园的过程中，你可以不断投资研发各种新科技和游乐项目。只有掌握行业的最前卫技术，才能使你的游乐园经久不衰。在《过山车大亨》中，各种惊险刺激的过山车是游乐园成败的关键所在。你不但可以从

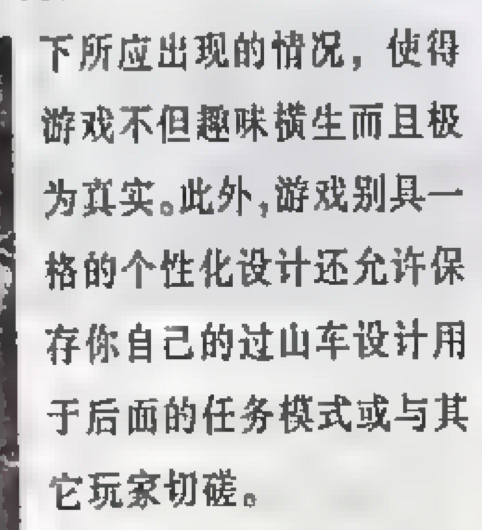


几十种现成的梦幻过山车模型中选择一种，而且更妙的是，你还可依据自己的想法来设计各种惊险的过山车。从传统的"木结构过山车"到高科技的"钢结构螺旋形过山车"，以及那令人胆战心惊的"弹射式反向自由下落型过山车"，每一种新型过山车的出现，都允许你自己进行设计，而公园中的湖泊和起伏的丘陵、盆地都能为建造过山车提供绝妙的条件——你不但能在地下或隧道中建造轨道，而且可以令过山车呼啸地掠过水面。

每部全新的过山车的诞生都是你经验和智慧的结晶，你不但要衡量它的"三度"——即"刺激程度"、"剧烈程度"和"眩晕程度"，而且还要考虑到与现实生活中完全一致的各种重力加速度和离心力等物理特性，疏忽之下就有可能导致过山车出轨而造成游客死伤。游戏在过山车设计方面采用了前所未有的物理模型计算引擎来精确计算过山车在各种运动状态下所应出现的情况，使得游戏不但趣味横生而且极为真实。此外，游戏别具一格的个性化设计还允许保存你自己的过山车设计用于后面的任务模式或与其它玩家切磋。







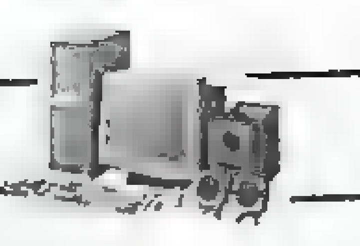
《过山车大亨》中共有21个融趣味性、挑战性于一体的任务模式，在这些任务中，你将面临游乐园建设、发展和竞争上的种种困境，用自己的天才智慧去建造各种新颖刺激的过山车、出台各种优惠政策，体现你在不同环境下的经营头脑，从而最终取得辉煌的成就。所有这些，都使《过山车大亨》成为一部策略经营类游戏的佳作！

编辑笔记：

一进入游戏，游客们发出的阵阵兴奋的尖叫声以及过山车爬升时的轰隆声顿时让我的电脑前聚起一群人，那自动展示画面把许多精彩纷呈的游乐项目推到眼前，似曾相识，但又绝非平常所见。为了设计出如此奇巧的游乐园，看来是得好好寻找一下充满幻想的童心了。

编辑/游骑兵

英文名称：RollerCoaster Tycoon
出品公司：MicroProse
汉化公司：新天地
国内发行：新天地
发行版本：1 CD / WIN9X
类　　型：策略[ST]
最低配置：P90/16MB、声卡、4速光驱
推荐配置：P200/32MB、8速光驱
3D加速卡：不支持
多人游戏：不支持
控　　制：鼠标+键盘
出品日期：1999.3





战地 2100

图像表现:	87
音乐音效:	95
操 控:	85
创 意:	100
策略性:	90
总评	90

■文/天骄创作室·钱烁

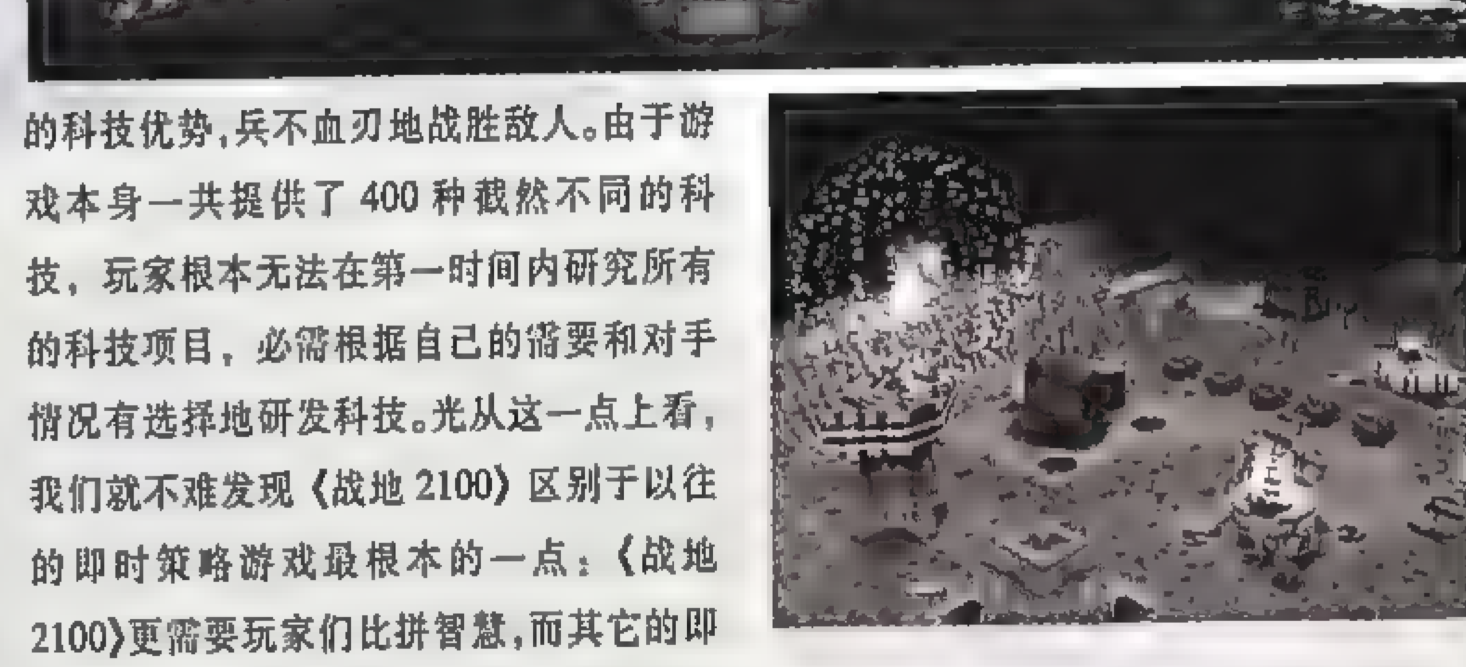
如果最近你一直迷恋于即时策略游戏,那我猜你一定在玩《星际争霸》或是《帝国时代》。的确,这两款经典的即时策略游戏有无数的拥趸,但最近即时策略游戏迷们似乎为了游戏中"收集和生产"这样一个颇有争议的话题分裂成了两大阵营——"星际争霸"派和"帝国时代"派,其争议中心就是如何在一个即时策略游戏中保持各作战单位搭配的平衡。"星际争霸"派认为,随着游戏进程的不断深入,玩家将面对越来越多的作战单位。由于资源的有限性,因而玩家只需选择生产本方阵营中最具威力的作战单位,根本不用去理会其余的作战单位;而"帝国时代"派却认为,如果按照"星际争霸"派的游戏方式来进行游戏的话,那么这简直是在倒退——这样的游戏方式与以前有且只有一个作战单位的"原始游戏"又有什么区别呢?(这使我回想起了早先苹果机上打飞机的游戏。)他们认为游戏中的各兵种都是相生相克的,必须考虑各种作战单位搭配的平衡。两派互不相让,但又都说服不了对方,争论日趋激烈。与此同时,Eidos旗下的Pumpkin小组开发制作的一款即时策略游戏似乎能为这场争论画上一个句号——它就是《战地2100》(Warzone 2100)。

《战地2100》中最突出的一点就是在游戏中玩家必须亲自动手设计作战单位。尽管这种设计会招来一些"懒惰"玩家的批评,但它的确能够平息前面所说的争论——因为你现在掌握了在游戏中保持平衡的主动权。由于敌我双方各作战单位的各种属性值不象《星际争霸》或者是《帝国时代》在游戏中已预先设定,因而你在设计作战单位时所要遵循的根本准则就是"一切为了战局的需要"。如果你在本游戏中还是沿袭以前的一贯作战风格——生产单一的一大堆所谓最强的作战单位"一往无前"的话,那你就有大麻烦了。事实上任何作战单位都有其弱点,在《战地2100》中你得根据敌人的作战单位的具体情况,"有的放失"地生产一些经过有效组合的作战单位来狠狠打击敌人。如果你对敌人的变化采取熟视无睹的态度,战局马上就会发生根本性的转变。就比如说,当你在游戏中费尽千辛万苦而寻觅到生产"垂直起降作战单位"(VTOL)的科技后,不禁欣喜若狂,心想总算能够组建游戏中唯一的"空军力量"了。在不顾一切地大肆生产VTOL的同时忽略了生产必要的地面部队,当你带领一大群VTOL飞临敌人上空时,你就会突然领悟到自己犯下了一个多么愚蠢的错误——敌人的基地中早已布满了各种型号的防空导弹,正等着你的VTOL去自投罗网,而那些敌人防空导弹正是需要依靠你的地面部队去摧毁的!

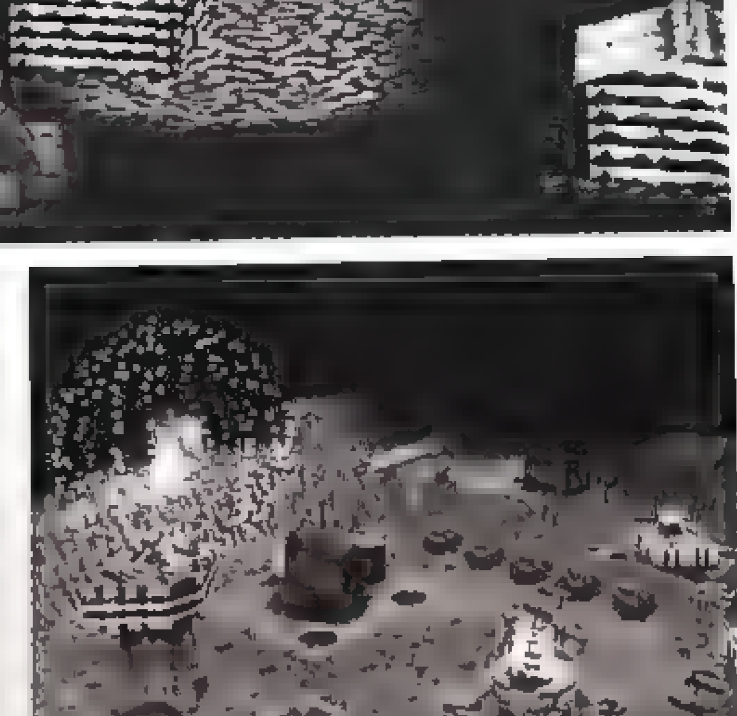
在发展了新技术和完成了必要的建筑设施的建造之后,你就得发展你的军事力量——你将着手设计你的作战单位了。游戏中一共提供了400种科技和近2000种不同样式的作战单位的设计,玩家必需不断地开发新科技,从而能够自行设计和生产完全个性化的部队,建造属于玩家自己的独一无二的军团!每一个作战单位(大部分的作战单位都为车辆)包括武器装备、动力推进系统(轮式或履带式)和主体车身三个最基本的部分。武器装备有机关枪、机关炮、加农炮、火箭发射器、火焰喷射器和激光炮等,

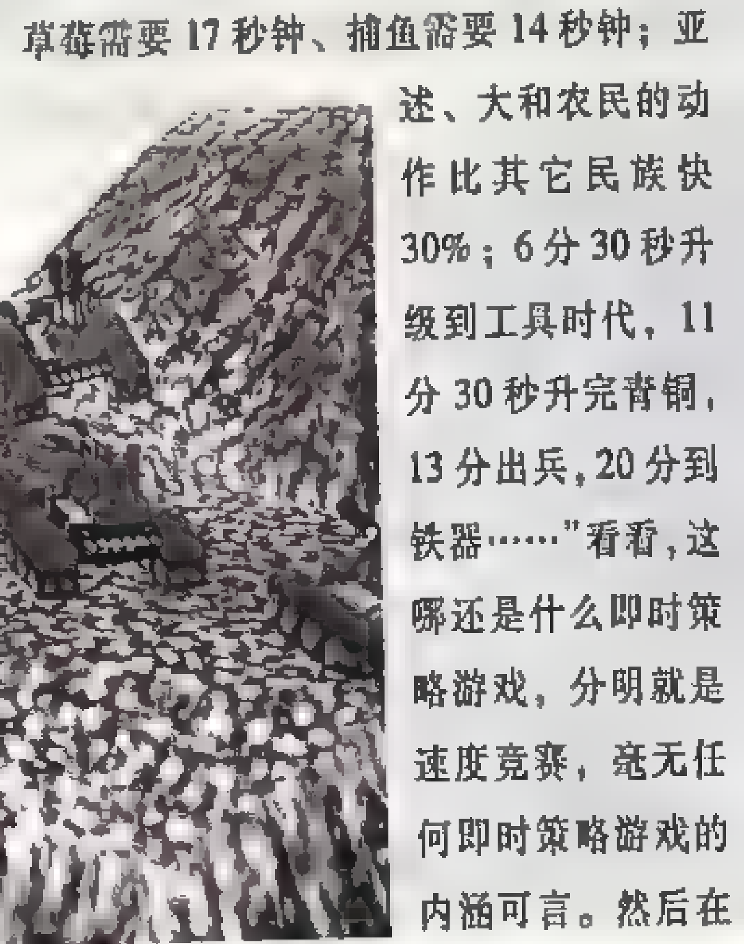


由于每种武器的装填时间、攻击威力和能量使用情况各不相同,因而各有所长——"一寸长,一寸强;一寸短,一寸险",如何在游戏中搭配好各种不同类型的武器装备就显得相当重要了。作战单位的推进系统包括轮子、履带、气垫和垂直升降;而主体车身的如何选择就取决于你作战车辆所需配备的附加装置,包括感应器和雷达干扰器。而且你还可以在作战单位上预先设置各种不同类型的命令,比如遇见敌人就主动攻击,或自身遭受一定损害后就会自行回到基地接受修理等。这样一来,玩家的作战部队将被赋予真实的个性和智慧。将大大方便玩家对战局的控制。一旦设计完毕后,作为设计师的你还可以为该设计命名,是否觉得很有成就感?



在游戏的单人任务中,玩家一开始只有一些很普通的装甲车辆。你得驾驶车辆到处去搜寻各种古文明器物(Articraft)。记得第一次接触这个"古文明器物"的字眼是在微软出品的《帝国时代》中。但遗憾的是,玩家在《帝国时代》中寻觅到的古文明器物充其量只能为你增添一些游戏分数和充当一个探路的工具。不过在《战地2100》中,那些古文明器物不再是任何的摆设,而是你赢得游戏的关键所在。只有抢在你对手之前找到这些科技遗物,你才能研究和发展处于领先地位新技术,从而获得压倒性的科技优势,兵不血刃地战胜敌人。由于游戏本身一共提供了400种截然不同的科技,玩家根本无法在第一时间内研究所有的科技项目,必需根据自己的需要和对手情况有选择地研发科技。光从这一点上看,我们就不难发现《战地2100》区别于以往的即时策略游戏最根本的一点:《战地2100》更需要玩家们比拼智慧,而其它的即时策略游戏无一例外地需要玩家来比拼动作的快慢!在我看来,大多数的即时策略游戏更象是动作游戏,尽管游戏中也号称有战略成分的存在,但动作的快慢几乎成为这些游戏的决定性因素——"一个农民采草莓需要17秒钟、捕鱼需要14秒钟;亚述、大和农民的动作比其它民族快30%;6分30秒升级到工具时代,11分30秒升完青铜,13分出兵,20分到铁器……"看看,这哪还是什么即时策略游戏,分明就是速度竞赛,毫无任何即时策略游戏的内涵可言。然后在





《战地2100》中,这一不合理的局面得到了根本的改变;速度虽然仍是赢得游戏的一个因素之一,但绝对不是最主要的因素,决定游戏的最重要因素在于闪现出你智慧灵光的战略战术的运用。在一次联网对战中,由于凭借着速度上的优势,在游戏的早期时候我一直处于相对优势地位,但我的对手并没有与我进行一味地死拼,在正面抵抗的同时,他抓紧时间研制一种破坏性程序,并使该程序成功地侵入我基地指挥中心的电脑中。很快,我的基地指挥中心就不受我的控制,并且将该病毒程序传输至基地的其它建筑物中,我的基地很快就彻底瘫痪了……

只要你"领教"过《战地2100》的画面效果后,再来看一看时下一些流行的即时策略游戏,你就一定能深刻的领悟到"超越"这一词语真正的含义:整个游戏的画面

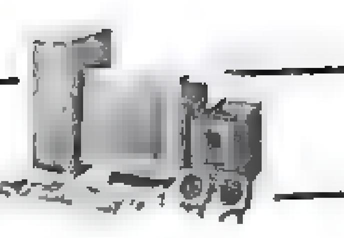
色彩更加明亮、清晰（本人最讨厌那些“灰蒙蒙”的游戏画面），游戏的画面细节更为精致和真实。在 800×600 高彩色分辨率下，举凡透明色、烟雾与物体的材质已超越了一般即时策略游戏所能提供的画质。在游戏激烈紧张的气氛中，配以真实的野外作战环境，加上平滑移动的空间视感，高速切换、异常平滑的 3D 图像，这些无疑都成为《战地 2100》中成功的一笔。由于游戏中所有的物体和地形都无一例外地采用 3D 造型，因而其视觉效果是非常的棒，连绵起伏的山区，矗立着钢筋水泥残骸的城市，灰褐色凹凸不平的冻土地带；所有的建筑设施和作战单位也都是真实的 3D 造型，因而在游戏中会给玩家一种“身临其境”的感觉。在激烈的战斗中，每一位指挥官都将亲眼目睹各种不同类型武器在开火时喷射出大小不一、耀眼夺目的火焰；当一个浩浩荡荡的装甲集团军在通过一片植被稀疏的地区时，满是黄土的地面将扬起一团团半透明烟雾状的尘土；地面上到处是粗细不等，相互交错着的履带辙印；而基地上空则布满了一条又一条导弹飞过时留下的白色蒸气云雾；画面的近处是一大群重型坦克在暗黑色的冻土地带上进行一场殊死搏斗，透过弥漫的硝烟，依稀可见远处有不少破旧不堪的高楼大厦矗立在血红色的夕阳的余辉之中，似乎在诉说着什么……而且，游戏的设计者在设计游戏地图时加入一个真实的地表物理反应。炮弹落在地面上当然会产生弹坑，但每个弹坑的大小和深浅却是取决于一次爆炸对于地面所形成的损害程度，当然了，轻装甲作战单位可以很好地利用这些弹坑来掩护自己前进。同时，游戏地图中各种地形物的高低落差和各种建筑物的真实大小也被“原汁原味”地再现了。

可变游戏视角将有助于你对于整个战局的把握。由于游戏中的地图是全 3D 造型的，因而无论你是在布置基地的防御体系或是指挥部队战斗，你都可以通过不同视角来察看一下。就比如说，你在一处丘陵地带安置你的基地，如果你以默认的游戏视角来观察地图，你只能发现一两个突破口，但是如果你转换一下游戏视角，你就会发现原来敌人可以用来进攻你基地的突破口不止这些，因而你就可以有重点地安排防御力量，使之真正做到“固若金汤”。

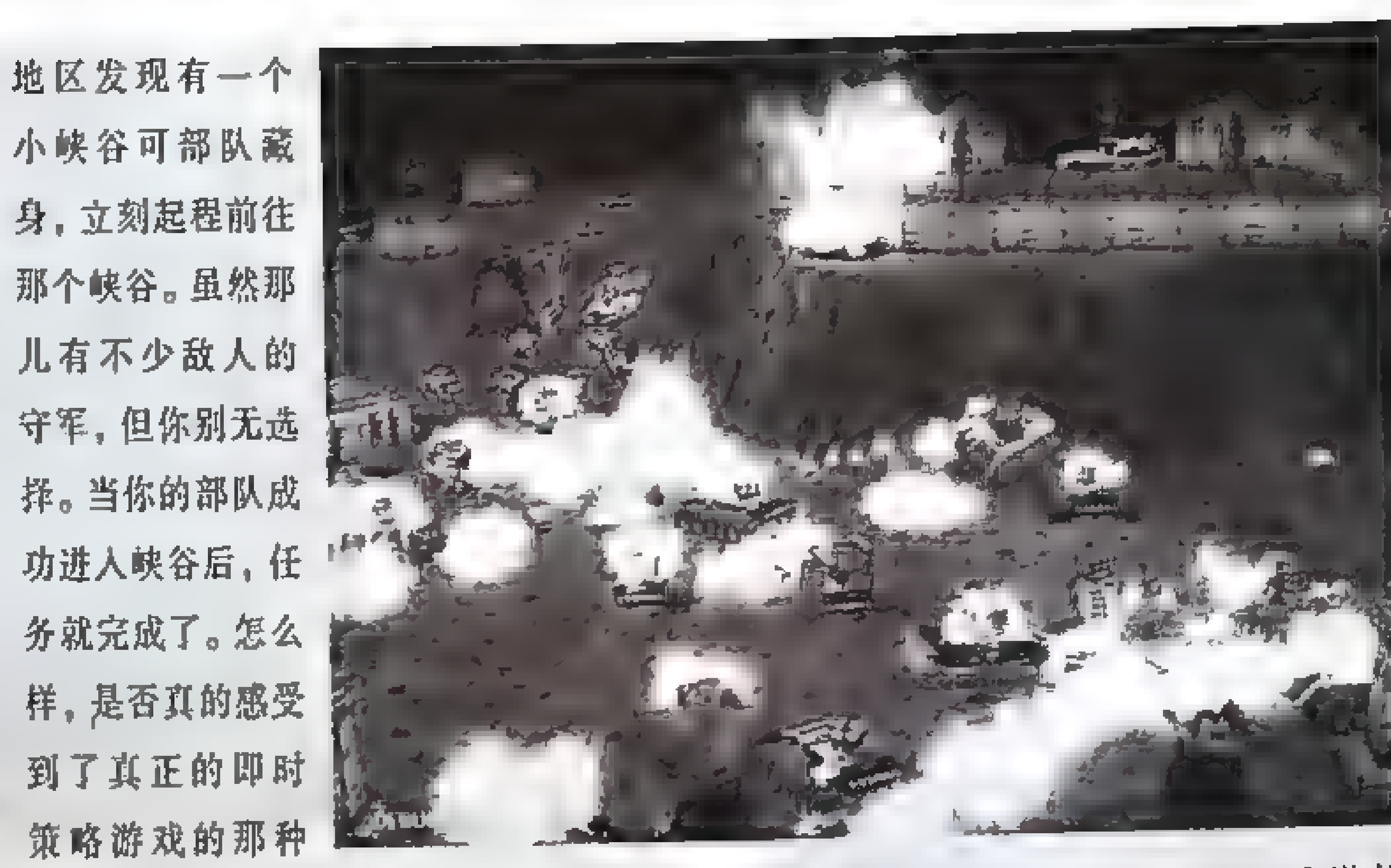


引人入胜的游戏故事情节也是《战地 2100》的一个特色。纵观市面上所有的即时策略游戏，除了那些以历史背景为题材的游戏，剩下的几乎都是以人类遥远未来所发生的战争为题材——除去那些打打杀杀的成分，剩下的只是些虚无缥缈的东西。然而，《战地 2100》则是其中少见的另类。游戏以写实的风格，紧扣现代人类最为恐慌的、在不远的将来所爆发的毁灭性核战场景，给玩家以更深刻的游戏体验——公元 2100 年的某一天，整个世界在一道道巨大耀眼的闪光过后就不复存在了，取而代之的是一片死一样的寂静。原来，由于一个小小的程序错误，使漂浮在太空中的全球防御系统被激活了，它向地球上所有的城市发射了核子武器。地面上防御系统在接到报警后，也“回敬”了很多核弹，整个地球笼罩在一大片核污染之下。经过这次浩劫之后，全球上只有不到一百万人活了下来。为了在这个寒冷、肮脏且处处布满核污染的地球上生存下去，人们不得不聚拢在一起形成一个个的生存团体，想借助群体的力量在这地狱般的环境中继续活着。然而这些团体的领袖们却梦想在这片废墟上建立起自己的统治全球的新秩序，因而刚遭受过毁灭性打击的人类社会将面临一场新的战争。你唯一能做的就是拿起武器战斗，只有这样你才有继续生存的权利……

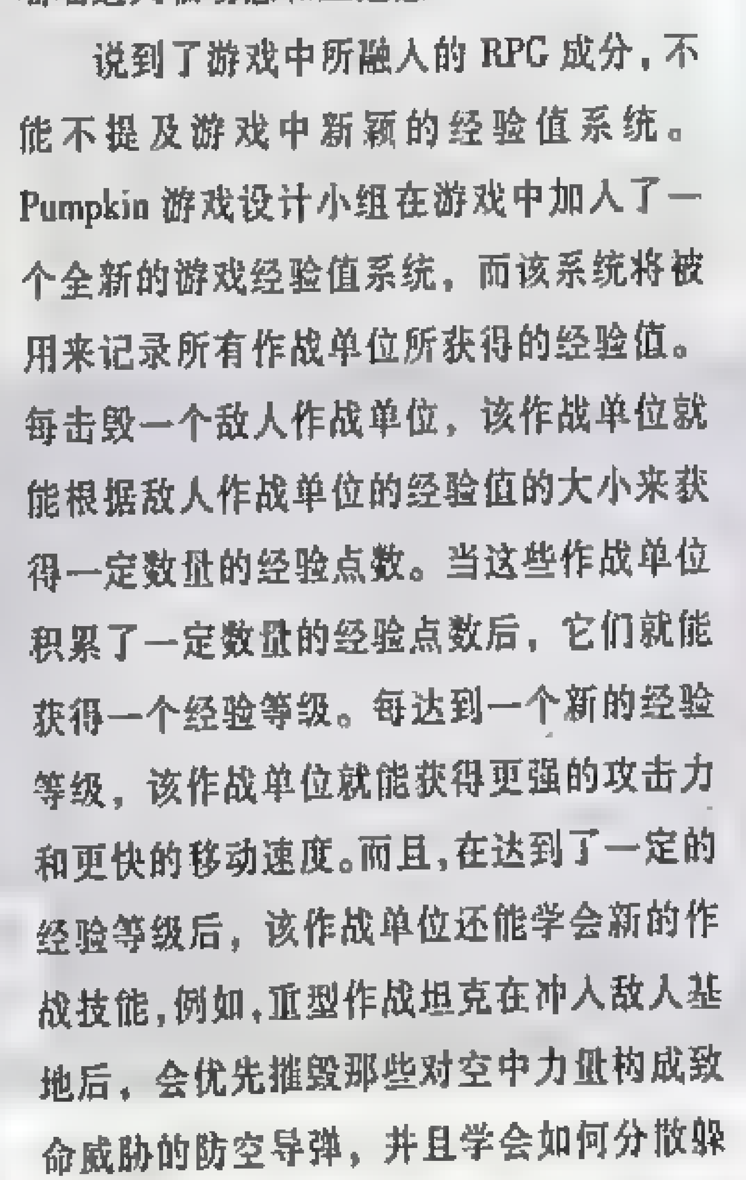
COMPUTER & GAME　佳 作 赏 析



传统的即时策略游戏，游戏的故事情节都是发生在一个任务之前或两个任务之间。在开始任务前，玩家通常将被“强迫”地看上一段与游戏故事情节有关的过场电影或是极不情愿地“浏览”满屏幕 E 文的任务简报。很多时候，当玩家看了这些相当晦涩难懂的东西正满脑子糊涂的时候，就被“拉”进了游戏任务之中，总让玩家感觉游戏的故事情节与游戏本身是完全“不搭界”的。而在《战地 2100》中，RPG 游戏的成份被成功地融入了游戏之中，并与游戏中的策略成分完美地结合起来。游戏中，所有的故事情节都是在战斗中以“接触”的方式展开，你的部队达到某一指定区域或接触到某一事件后，你就可能会接到一个任务。就以 GAMMA 战役中的第二个任务 DESTROY MISSILE SITE 为例，当你带领部队费尽千辛万苦成功地摧毁了 NEXUS 的四座导弹发射架后，警报突然响起——NEXUS 的一个隐蔽的地下核弹发射装置仍旧存在，而且 NEXUS 已经启动核弹发射程序，核弹将在 20 分钟内发射。不幸的是，此时你的传输装置无法前来营救你们，你们必须自己救自己。很快，你在地图的东北地区发现有一个小峡谷可部队藏身，立刻起程前往那个峡谷。虽然那儿有不少敌人的守军，但你别无选择。当你的部队成功进入峡谷后，任务就完成了。怎么样，是否真的感受到了真正的即时策略游戏的那种咄咄逼人临场感和压迫感？



说到了游戏中所融入的 RPG 成分，不能不提及游戏中新颖的经验值系统。Pumpkin 游戏设计小组在游戏中加入了一个全新的游戏经验值系统，而该系统将被用来记录所有作战单位所获得的经验值。每击毁一个敌人作战单位，该作战单位就能根据敌人作战单位的经验值的大小来获得一定数量的经验点数。当这些作战单位积累了一定数量的经验点数后，它们就能获得一个经验等级。每达到一个新的经验等级，该作战单位就能获得更强的攻击力和更快的移动速度。而且，在达到了一定的经验等级后，该作战单位还能学会新的作战技能，例如，重型作战坦克在冲入敌人基地后，会优先摧毁那些对空中力量构成致命威胁的防空导弹，并且学会如何分散躲避从天而降的集束炸弹和白磷炸弹。而且，在战斗中幸存下来的部队可以被带入下一个任务中。因而，如何在战斗中保存并培养自己的有生力量将成为所有玩家们必须面对的一个新问题。



请允许我引用游戏业界权威媒体 Gamenation 对于《战地 2100》一句评价来结束我的文章：“这是一款不同凡响的作品，《战地 2100》不同于您手边那些寻常的即时策略游戏，它将真 3D 的即时策略游戏带入了一个全新的领域。”

编辑/游骑兵



英文名称：Warzone 2100
出品公司：Pumpkin Studios/ Eidos
汉化公司：新天地
国内发行：新天地
发行版本：2CD/ WIN9X
类　型：策略[ST]
最低配置：P166/32MB RAM
声卡、8 速光驱
推荐配置：P233、16 速光驱、3D 声卡
3D 加速卡：D3D/Slide/软件模拟
多人游戏：支持
控　制：鼠标+键盘
出品日期：1999.6

工人物语Ⅲ

图像表现：90	80
音乐音效：90	
操　控：80	
创　意：70	
策略性：70	

■文/FreeLancer

Blue Byte在《工人物语》前两作取得成功之后，再接再厉又推出了这一系列的第三作。在这个即时策略游戏层出不穷的时代，《工人物语》以其清新明快的风格占了一席之地。《工人物语》中最引人注目的当然就是那些生机勃勃的工人了，他们不但承担着建设的重任，在必要时还要拿起武器去保卫领土。你所扮演的是一个领导者，你需要带领你的部族克服重重困难，为你的神灵赢得荣誉。

《工人物语》最大的特点就是它的游戏设定。事无巨细，你全要亲自操劳一番。从最初的大兴土木发展经济，到决定要生产多少武器来平衡军力，生产多少工具来控制生产速度，合理地布局建筑，合理分配地资源，简直不是一个"繁复"所能尽述。



工人们

《工人物语》系列中，牵扯最多的当然就是工人。游戏中的工人种类繁多：锯木工、搬运工、护林工、平地工、建筑工、采石工等等，基本上造出一个建筑就需要有一个相应的工人才能使它运转起来，每种工人的外观各不相同，动作各有特点，你可以观察这些工人如何拿取相应的工具，如何开始砍伐、采播。但从另一方面来讲，你完全不用担心这些工人会让你手忙脚乱，因为他们的行为完全是自主的，也就是说，如果你建好了一个锯木厂，就会有一个工人自动地拿起一把锯子，然后走进锯木厂，并且在锯木厂外面挂上一面红旗，代表他已经开始工作了。所以在《工人物语》里，你要做的只是下达命令，其余的就是观察这些工人卖力工作了。如果你发觉工人似乎数目不足，或者你想让更多的工人可以转变成战士去攻城掠地，那么你只要建一个居所就会有大批工人一拥而出，这些工人中的平地工、搬运工和建筑工的比例只能在建设居所前从控制面板里设定。

经济体系

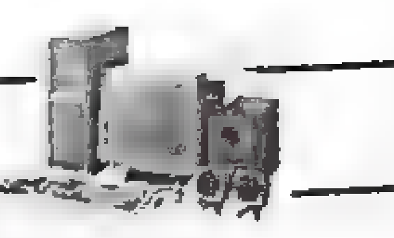
游戏中想要取得最终的胜利，最重要的是建立一个合理的经济体系。只有在保持稳定的物资供应情况下，你才可能建立一支强大的军队，最终消灭敌人。

《工人物语》的经济体系可分为两种，一种是矿产供应，一种是食物供应。

矿产中，木材和石料是所有建设的基础，煤炭和铁矿是制造工具、武器的必要原料。食物系统里，小麦和清水是所有食物生产的基础，通过农场主的辛勤工作，生产出的大量小麦可以送到磨坊里磨成面粉，而粉送到面包师傅那里制成面包，而包是煤矿工人的最爱。当然小麦也可以送到养猪厂里，饲养员会利用清水和香甜的麦穗，为你养出肥肥胖胖的小猪。你还需要一个屠宰厂，让那些秃头屠夫来进行最后的加工，生产出铁矿工最喜爱的火腿来，这样他们才会有力气挖出更多的矿石。

大量的煤矿和铁矿会被送到冶炼厂里，冶炼成用于加工工具和武器的钢。这些钢在工具制造厂和武器制造厂里最终会被加工成工具和武器。

当你的武器可以源源不断地供应出来后，你就可以发展你的军事体系了。





军事体系

在《工人物语》里，军事体系最终着决定游戏的胜负，但相对经济体系来说，这是部分似乎过于简化。在兴建了一个兵营后，你可以决定要训练出多少士兵。

士兵分为剑士、枪兵和弓箭手，剑士和枪兵是攻克敌人城池的中坚力量，但如果遇上敌人的大批弓箭手，那么他们也许还没冲到敌人近前就会被全部消灭，所以弓箭手的保护也是十分重要的。但是要注意，弓箭手只能在野战时起到作用，如果没有足够的枪兵和剑士，那么你永远无法攻克敌人的城堡。

《工人物语》的战斗设定里有个奇特的特性：你的军队在国境之外作战，他们的战斗力会减弱到50%，如果你的国家里有黄金、宝石，那么你的军队战斗力会有一些提高，但是不管怎么说，攻击永远比防守困难。因此如果想要攻克敌人的城堡，那么你的兵力至少要比敌人多一倍！这导致人海战术是唯一的取胜之道。

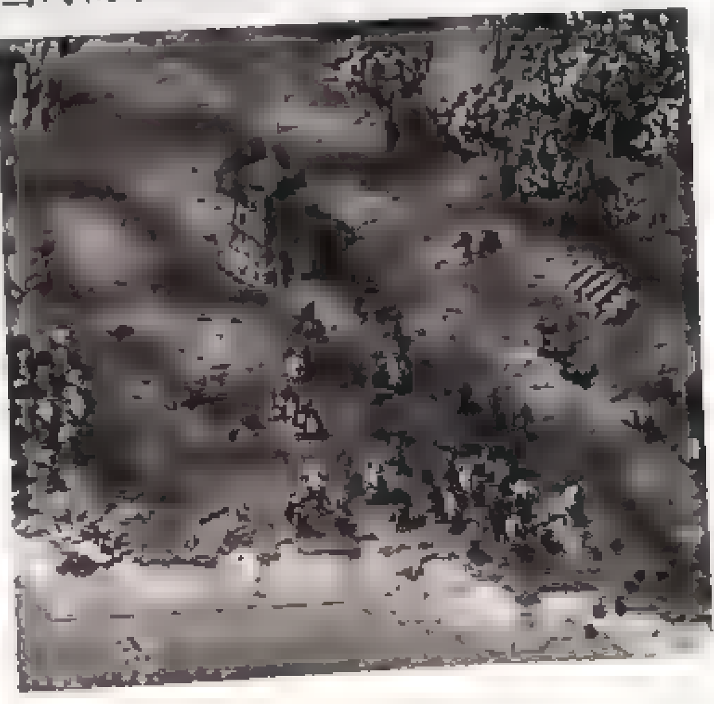
根据你所选择的种族不同，每个种族还有各自的终极武器，如罗马的投石车、埃及的弓弩机和亚洲的火炮。这些终极武器里，火炮的威力最大，但想造出它来需要的物品也最多，因此基本上起不到什么作用。所以这些终极武器的作用并不大，在联网对战时更是如此。

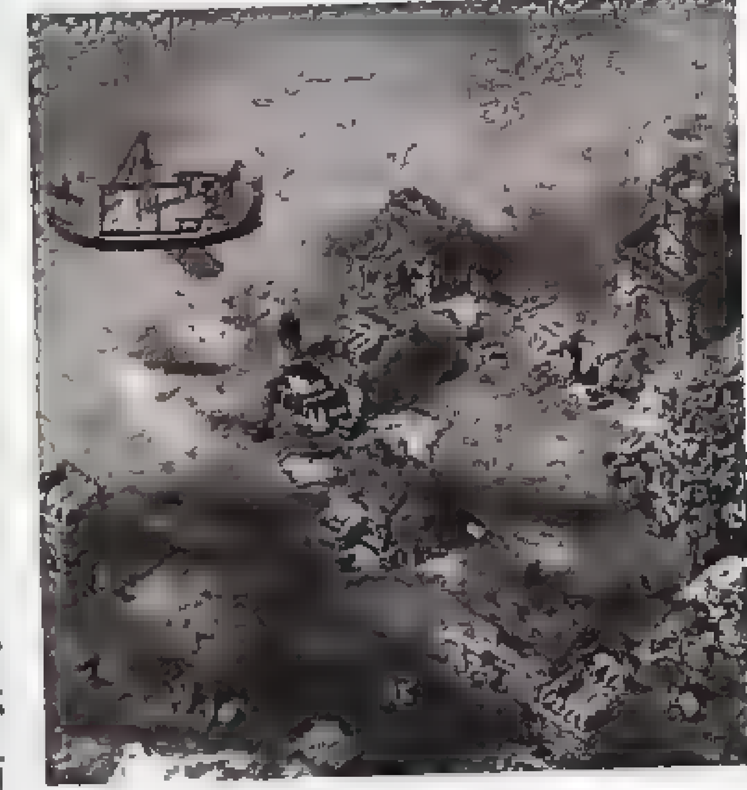
神的威力

这是一个很有趣的设定，每个种族都有一个受到供奉的神，罗马的Jupiter，亚洲的Chih Yu，和埃及的Horus。这三个酒鬼需要你用大量的美酒来取悦。为此你必须建设一个酿酒厂、一个小型神庙（提供供奉）和一个大型神庙（收取供奉的回报），当然还要有酿酒需要的相应原料。当你的神高兴以后，你就可以让大型神庙里的高僧为你伸展一些神秘的法术，或者是促进生产，或者是提高军队的战斗力。这些法术有时也许会起到扭转乾坤的奇效。

总结

从总体上来看，《工人物语Ⅲ》并不能算是一个很成功的游戏。在《工人物语》一代和二代推出的时候，它们以其惊人的画面和巧妙的构思引起了巨大的轰动，但这种轰动效应只是基于当时的软硬件条件。顺延到今天，《工人物语Ⅲ》并没有相对于前作有什么太大的变化，我们可以看出Blue Byte的本意是制作一个融合《文明》和《命令与征服》的精华的游戏，但是这种简单的结合似乎并不很成功，整个游戏给我的感觉是生产建造过程过于单一，没有什么跌宕起伏（如果能加入类似《文明》系列的随机事件或者研发设定就好了），而战斗过程又不免沦于人海战术的老套，所以虽然游戏的画面制作十分精美，但是缺少了一些必要的内涵和必要的创新。总体看来，这款游戏对于那些并不刻意追求战略性的玩家来说，还是值得一玩的。





编辑/游骑兵

英文名称：The Settlers 3
出品公司：Blue Byte
汉化公司：第3波
国内发行：第3波
发行版本：2 CD /. WIN9X
类　型：策略[ST]
最低配置：P100/32MB、声卡、2速光驱
推荐配置：P166/32MB
3D加速卡：不支持
多人游戏：支持
控　制：鼠标+键盘
出品日期：1998.12

大航海时代外传

图像表现:	70
音乐音效:	85
操　　控:	70
创　　意:	80
策 略 性:	90
总分	79

■文/刘晓东

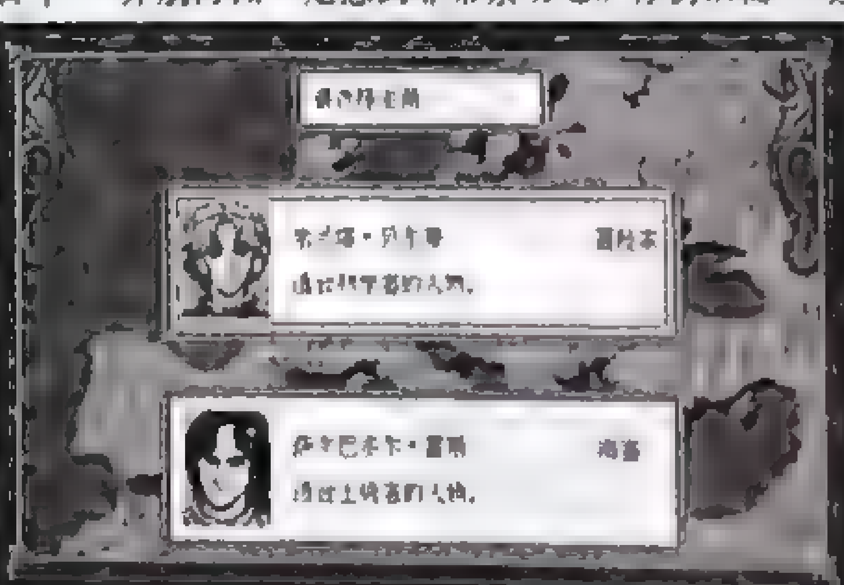
对于喜爱探险的老 PCGAME 玩家来讲，日本光荣（KOEI）公司的《大航海时代Ⅱ》恐怕是最令他们不能忘却的经典游戏了。光荣公司将令人神往欧洲航海时代搬上 PC，让无数游戏迷不分白天黑夜地漂泊在海上，云游在世界各个港口城市之间。在那个还没有 CDROM 的 DOS 时代，几乎每一位电脑游戏迷都收藏着一套磁盘版的《大航海时代Ⅱ》。当我们苦苦等来它的三代时，可惜的是，并没有见到它的中文版，我们只能瞪大眼睛瞧着那些“神秘”的日本文字——还是歇了吧！而《大航海时代外传》则格外地照顾我们，第三波推出它的中文版，并将它放到了 WINDOWS9X 平台上，这么一来，我们又可以带上舰队再次周游世界了！

然而各位且慢，从总体看来，《大航海时代外传》只是《大航海时代Ⅱ》的一个 WINDOWS9X 版，在此让我们将两者比较一下。

现在的《大航海时代外传》采用了 640×480×256 色的分辨率，比以前的 16 色图像要好些，但游戏运行时无法满屏显示，必须将 WINDOWS9X 桌面设定为 800×600×256 色，否则程序无法正常运行。这种图形方式于日文游戏和港台一些较老的游戏中时常见到，应该属于较落后的形式。

对主角的控制仍与《大航海时代Ⅱ》一样，你可以用鼠标或者键盘控制主角的行动和对话。不过令人感到遗憾的是，光荣公司进行移植时明显是偷了些懒，因为在《外传》里找不到任何新的东西，甚至连游戏速度都没有调整过，以致于在 386/486 上正常行走的小人们，在我们的 MMX200 上都象是武林高手一样，可以一步跨上 10 米。

与《大航海时代Ⅱ》最大的不同就是可供选择人物更少了（不过都是新面孔）。在《外传》里，游戏的主角只有两个：一位是为寻找心上人皮耶德而出航冒险的 16 岁热那亚女孩“米兰塔”（她比较适于初次经历航海的玩家选择）；另一位是供航海高手们选择的阿尔及尔海盗“萨尔巴多尔”。在游戏中，场景基本上与《大航海时代Ⅱ》一样，因此当大家见到那张再熟悉不过的世界航海图一定感到非常亲切吧。你仍旧需要到世界各地的各个港口（大约 130 个左右）倒卖货物，或者在穷困潦倒时做海盗抢钱，或者为了提高声誉去打海盗。几十条船混战的大型海战，船长之间的单挑独斗，与每个商店集市的老板和酒吧赌徒交谈以获取情报……这么多许久未见的老朋友，倒是增加了不少亲切的感觉。



有一点应该值得庆幸：游戏的背景音乐不再是 MIDI 了，而是使用 CD 音轨。14 首经过完全更新处理的古典式欧洲音乐，较以前单调的乐曲不可同日而语，带给玩家的已不仅仅是震撼，“梦里寻她千百度”，感动似乎是必然的了。对笔者而言，这些美妙的音乐大概就是《外传》值得收藏的唯一理由了。

《大航海时代》在许多玩家的眼里是个永恒的游戏，它的魅力在于游戏本身耐人寻味的故事情节，以及带给我们的许多知识。（我们曾经对家长说，我们玩这个游戏实际上是在学习地理知识！？）游戏中最大的乐趣当然在于从一条小船做起，靠交易或者其它方法赚钱，直到组建起自己的舰队，然后到到更远的海上冒险，周游世界各个角落，完成各种任务，最终画出那张世界航海图，这种成就感并非一言可尽述。

一个好的游戏，最吸引人的地方也许并不一定在于外观多么华丽，但是这种旧瓶装旧酒的做法也并非玩家所希望的，尤其是这种简单的移植。总体来讲，《大航海时代外传》可以算是一个不错的移植版游戏，但以今天玩家的眼光来看，并不能算成功。如果你还怀念几年前的那些探险故事，或者是个电玩新手希望有机会体验一下昔日经典，那么它也许是个很好的选择。

编辑/游骑兵

英文名称:	Uncharted Waters: The Side Story
出品公司:	KOEI
汉化公司:	第 3 波
国内发行:	第 3 波
发行版本:	1CD/WIN9X
类　　型:	策略[ST]
最低配置:	486DX2/66/16MB 声卡、2 速光驱
推荐配置:	P90/24MB
多人游戏:	不支持
3D 加速卡:	不支持
控　　制:	鼠标+键盘
出品日期:	1998. 10

世纪伴随之——

游戏人生

图像表现:	85
音乐音效:	80
操　　控:	75
创　　意:	100
资 料 性:	87
总分	84

■文/FlyBird

听朋友说新出了一套什么《世纪伴随之游戏人生》的光盘，据说有点新意，不过不便宜，88 大元，正好现在有钱，去搞一套看看。跑到连邦拿了一个，才一看包装盒就被吸引住了。原来盒子的背面印着游戏玩家的“八个等级”，初学乍练、略知一二、已有小成、驾轻就熟、豁然贯通、一代宗师、神乎其技和深不可测，有点意思，慢慢咀嚼着这八个等级的描述，怎么看怎么觉得自己像是深不可测，哈哈。到家了，开电脑，插光盘，安装，运行……

开 始 篇

“谨以此片纪念中国电子游戏十年。在我们的心中有太多太多的梦想，然而宇宙浩瀚，沧海桑田，徒哀叹人生的短暂……十年来我们终于寻找到一个地方，这里有战争的硝烟，世界的神秘和传说的浪漫，更让我们激动的是这里有我们年少的梦想。我们投入其中，哪怕它是幻梦一场。因为人生如梦，我们游戏人生。”一个巨大的沙漏在深不可测的宇宙中慢慢的旋转着，流逝着，醒目又耐人寻味的话一段段地浮现其上。我心中隐隐地感觉被触及到了什么，“十年”、“短暂”、“幻梦”、“游戏人生”，说不清楚的滋味……

然而来不及我思考，怀念，伴随着迫力十足的音乐，一幅幅熟悉的画面映入眼帘。啊！是《寄生前夜》、《生化危机Ⅱ》，还有《山脊赛车Ⅲ》、《最终幻想Ⅶ》、《宿命传说》，那个不是《风之克罗那》吗，《陆行鸟之不思议迷宫》、《兰古利萨》（梦幻模拟战）、《光明力量Ⅲ》……它们都在？！这些曾经伴随自己的著名游戏的画面不停的冲击着我的感官，激动、怀念、惊喜、伤感……各种感觉像海浪一波波地涌上心中，一时间我竟麻木了，注意力只集中在穿插于这些画面中的三句平淡无奇的话：“振兴电子游戏事业”、“推广电子游戏文化”、“综观电子游戏十年”。这好象是自己一直想做但又没有机会做的，是自己一直想要但又无处寻觅的，这里一定就是平时大家在一起津津乐道的……一下子想不出个合适的词来，对！就是刚才那三句话中的“游戏文化”，没错！就是“游戏文化”。



看看再说，我不禁莫名地兴奋了起来，好象找到了多年苦求的知音。我满怀着期待用鼠标点击了“新的故事”。

探 索 篇

“罗杰”？上来介绍的这个人物我怎么没听说过？看看描述，“男”，“16 岁”，“爱好是睡觉和游戏”，“外号游戏狂人”，哈哈，和我差不多嘛。凭我对游戏敏锐的直觉，我断定这一定我要扮演的人物了，我不禁暗自得意起来；不过也奇怪，这和游戏文化有什么关系？不管，再看看。啊，他（也就是“我”）在打 FF7，正打到“艾丽丝之死”，怎么？老妈来了，这下有罗杰受的了。果然他被老妈专制了，而且还是用必杀技——断电。唉，倒霉呀，我知道 FF7 可不是随时都可以存盘的呀，看着一脸苦相的罗杰，我颇有惺惺相惜之感。这小子被老妈打发出去买东西了，哇塞！罗杰还有 GAMEBOY，我也想要呀！突然，罗杰掉进了一个下水道，时空穿梭？一定是情节发展了。

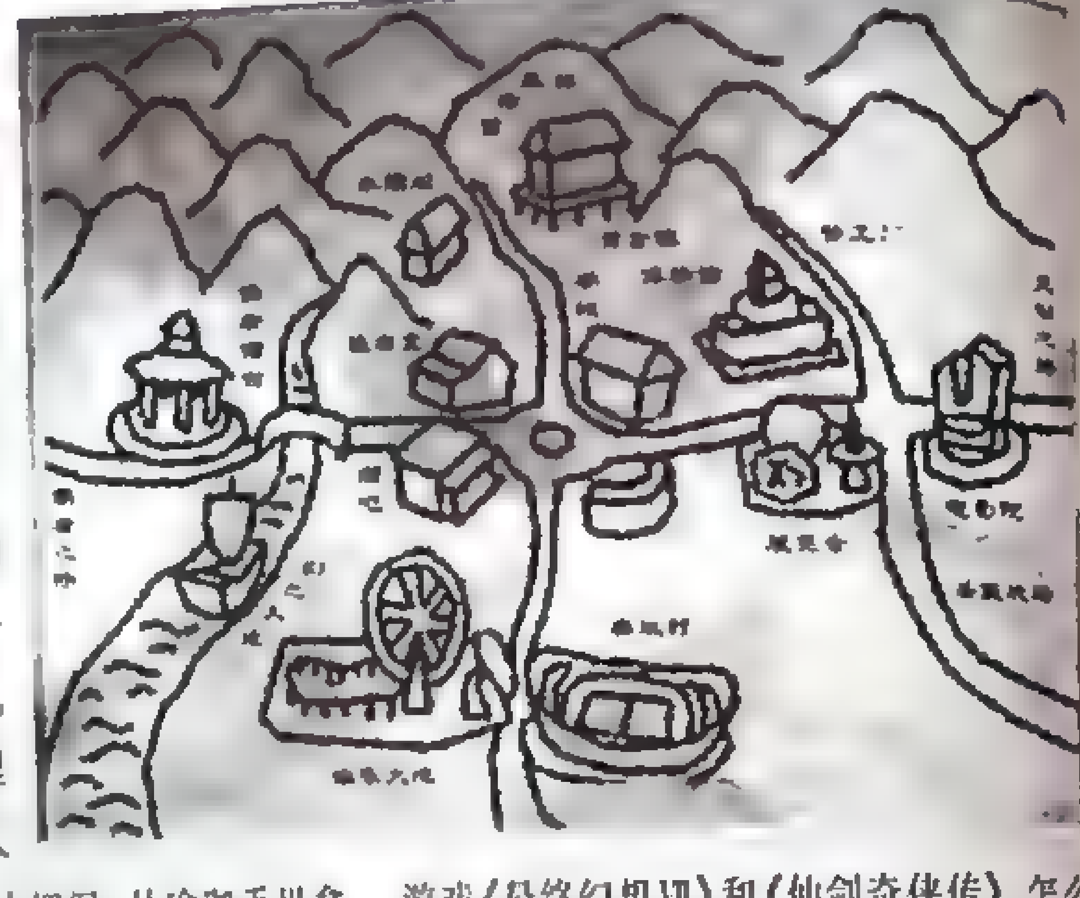
这是掉到哪里了呀？画面比刚才细致多了，像个小城镇，罗杰也在想这是什么地方。出于玩家的本能，我急切地想到处逛逛，但现在好象还处于强制情节演播



阶段，那就跟着罗杰看看吧。他进了一间房子，啊，在床角坐的不是《铁拳》里的……一时想不起来了，罗杰好象也在想是谁，"风间准"，对了，罗杰说的没错。她看不见罗杰，罗杰又出了房子，一定是情节这样设定的，不着急。罗杰又进了一间屋子，看起来像个酒吧，应该就是刚才看见的那个 GAMEBAR，哈哈，这里不是藤崎诗织和美树原爱嘛，我刚刚打完《心跳回忆》，都认得，看来他们也是看不见罗杰的，罗杰又只好出来了。换了个场景，罗杰又进去了，他倒不死心，因为打 RPG 时，情节不发展也只好一个屋一个屋挨着进，一个人一个人挨着问。这次见到的人物是个人就知道，街霸里的瑜珈嘛。哦？看来他是看得见罗杰的，不愧是大师，不过他说的话别说罗杰了，我都不懂，什么"夕阳西斜，有金光刺透苍穹……"但我肯定和情节发展有关。怎么样，我说的没错，罗杰受这句话启发进了一个新屋子。这个屋子里面的布置和其它的画面明显与众不同，好象是完全写实的照片修改的，画了三个人在上面，看看他们都说什么……

到了这里我是终于明白了，这间屋子中的三个人物就是这套光盘的三位制作人，一开始的所有情节也都是他们设计的，就是想不仅仅把所有的资料机械地堆积在一起，而是用一个角色扮演的情节来把读者引人其中，身为玩家的我也深深感到了他们的用心良苦。

从那个叫"黄金眼"的小屋出来，强制情节终于结束了，现在可以自己控制罗杰到处溜达溜达，浑身轻松的感觉。顺便说一句，我对强制情节是既知道它的重要，也讨厌它的废话，这可能也是资深玩家的通病吧。



在这个所谓的游戏世界里我是一通狂走。在值班室，从风间准姐姐手里拿到了这套《游戏人生》的详细帮助；在水烟阁，从瑜珈手里拿到了这个游戏世界的地图，虽然糙了点，但古色古香的倒也别有趣味。有了这两样"道具"在手，对于我这样的玩家当然就可以轻车熟路地欣赏了。别说，还真没让我失望，一路上我是边看边点头，不住地称赞，现在就让我一点一点细细道来。



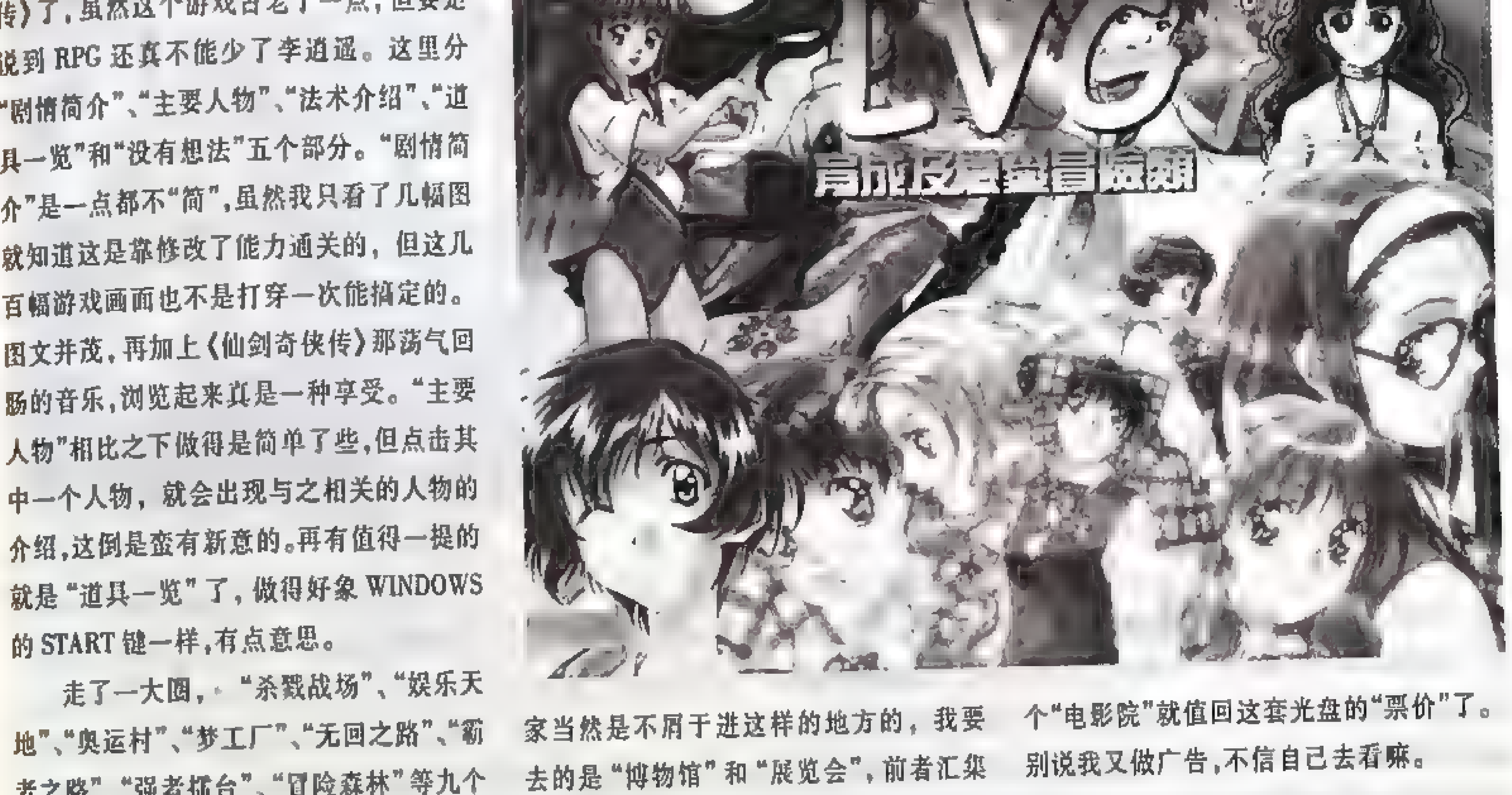
畅 游 篇

让我来描述这套光盘中有些什么，一时间我还真找不出头绪来，从哪儿说起好呢？简单来说，就是有这么一个"游戏世界"，其中有一个"城市中心"和九个"卫星城"，说白了，前者是关于游戏知识资料的总集合，而后者就是按游戏的类别分九部分介绍了最著名和最有代表性的十八个游戏。先说那九个卫星城吧，我感兴趣的还是这些。虽然那些游戏知识让我长了不少见识，但还是直接的游戏介绍来得痛快，对我更有吸引力。



先来说说"幻之大地"，其实就是 RPG，名字倒是够酷的。这里介绍了两个游戏《最终幻想Ⅶ》和《仙剑奇侠传》，怎么样，够重量级吧，其实整套光盘中介绍的游戏都是这么著名的，让你有目不暇接的感觉，包括介绍的游戏机种和游戏厂商也都是最"高级"的……怎么回事？说着说着就跑题了，回来说《最终幻想Ⅶ》，和这套光盘中其它的游戏介绍一样，它是完全忠实原创的，所有的画面都取材于原游戏，单是这抓图的工作量就让我难以想象了。对《最终幻想Ⅶ》的介绍有"游戏简介"、"小说攻略"、"主要人物"和"没有想法"，前三个看名字你就知道内容了，至于"没有想法"咱们到后面慢慢说，先卖个关子，这可是这套光盘的一大特点。那些文字上的介绍没什么可说，随便找一本攻略书上就有，但这里的画面是绝对值得一看的，真是尽得 SQUARE 的真传了，哈哈。



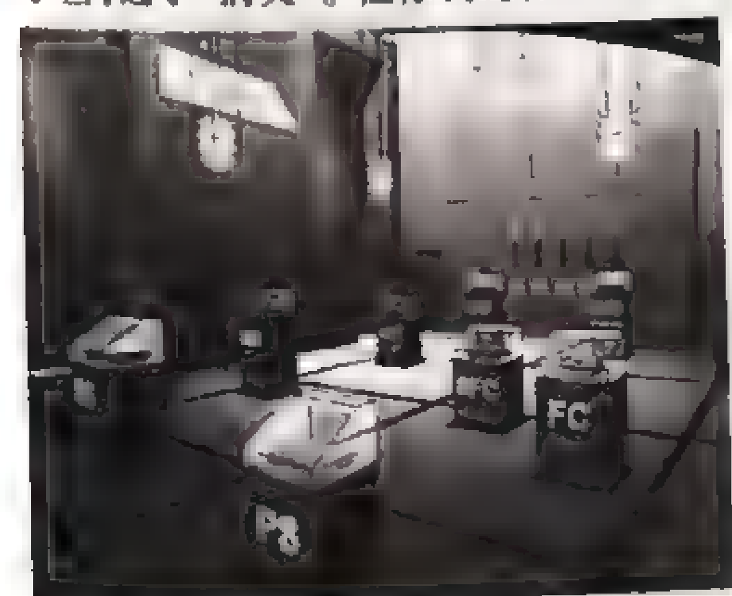


接下来就是"万古流芳"的《仙剑奇侠传》了，虽然这个游戏古老了一点，但要是说到 RPG 还真不能少了李逍遥。这里分"剧情简介"、"主要人物"、"法术介绍"、"道具一览"和"没有想法"五个部分。"剧情简介"是一点都不"简"，虽然我只看了几幅图就知道这是靠修改了能力通关的，但这几百幅游戏画面也不是打穿一次能搞定的。图文并茂，再加上《仙剑奇侠传》那荡气回肠的音乐，浏览起来真是一种享受。"主要人物"相比之下做得是简单了些，但点击其中一个人物，就会出现与之相关的人物的介绍，这倒是蛮有新意的。再有值得一提的就是"道具一览"了，做得好象 WINDOWS 的 START 键一样，有点意思。

走了一大圈，"杀戮战场"、"娱乐天地"、"奥运村"、"梦工厂"、"无回之路"、"霸者之路"、"强者擂台"、"冒险森林"等九个"卫星城"看得眼都有点花了，这么多的东西不是一次能看完的，有时间再好好品味吧，尤其是那些精美的画面，随便弄两张下来都能当壁纸用。

知 识 篇

刚才说过了，这个"游戏世界"的"城市中心"有详尽的关于游戏知识的资料，现在就带你来一一看过。如果你是个新手，请进"学校"，这里有老师用最"通俗"的语言教给你最基本的游戏知识，省得你连什么叫"RPG"都不知道，多没面子呀。不过就是老师的话未免也太"通俗"了些，近于"搞笑"。但像我这样的资深玩家当然是不屑于进这样的地方的，我要去的是"博物馆"和"展览会"，前者汇集的在大陆出现的七个主流机种，如果你真是玩家，一定说得出来，对了，就是 FC、MD、SFC、3DO、PS、SS、N64 这七种，如果你完全看不懂这是什么，就快去"博物馆"补补课吧，等你看完了出来就能把我这种自称"资深玩家"的人侃晕过去。至于"展览会"就是游戏厂商的天下了，从 TV GAME 到 PC GAME 的各个著名的游戏厂商的介绍这里都有，包罗万象，要是你连这个都知道了，就真的是在游戏群中"无敌于天下"了。



惊 叹 篇

"城市中心"还有一个建筑你要是放过了，那你就抱憾终生吧，那个地方叫"电影院"。这里据说集中了十七段精彩的 TV 游戏的动画，只能是据说，因为这里是随机选一段播放的，所以我费了九牛二虎之力也没能看全。不过没关系，反正都是看不厌的，我最喜欢的是《宿命传说》那段。别的没什么可形容的，因为是惊叹嘛，就是张大了嘴巴说不出话的样子。我个人认为光这一个"电影院"就值回这套光盘的"票价"了。别说我又做广告，不信自己去看嘛。

思 考 篇

这套光盘的内容介绍得差不多了，现在我来说说前面提到的"没有想法"，这是这套光盘区别于其它纯粹资料光盘的最明显的一个特征。在每一个详细介绍的游戏当中，都会有"没有想法"这一项，里面都有三个人，也就是出现在"黄金眼小屋"中的那三个的各自的一段话，这实际上就是这套光盘的制作者对这个游戏的想法，还有他们对这个游戏的百分制的打分。

这些语言的风格很随意轻松，差不多可以说是调侃，他们有各自的好恶，最后的打分也是由各种有理由或完全没有理由的原因决定的，比如其中一个没有玩过《最终幻想Ⅶ》的人打分是 95，原因是他看到过《最终幻想Ⅶ》的精彩的动画；另一个人只给《帝国时代》打 90 分，竟是因为他总是被别人打败。这都是不是理由呢？说不清楚。作为一个玩家，我真的能从那些玩笑话中体会到他们的心情和感觉，因为自己也是和他们一样的游戏

迷。这种隐隐的共鸣是什么呢？我不知道，或许这就是所谓的"游戏文化"吧，我不能肯定，但我确实想和他们坐到一起说说自己的看法，交流交流。

想想自己玩游戏这么多年来，都只是自己不停地打穿一个又一个游戏，最多不过和身边"志同道合"的兄弟们随便聊聊感想，就算真的想好好说给别人听也没地方和听众，说到这儿颇是有些羡慕这三个制作者，我想其实他们和我们是一样的，都只不过是普通的游戏玩家，就是运气比我好。要是我有机会做这么一套光盘，我一定要……我禁不住浮想联翩。

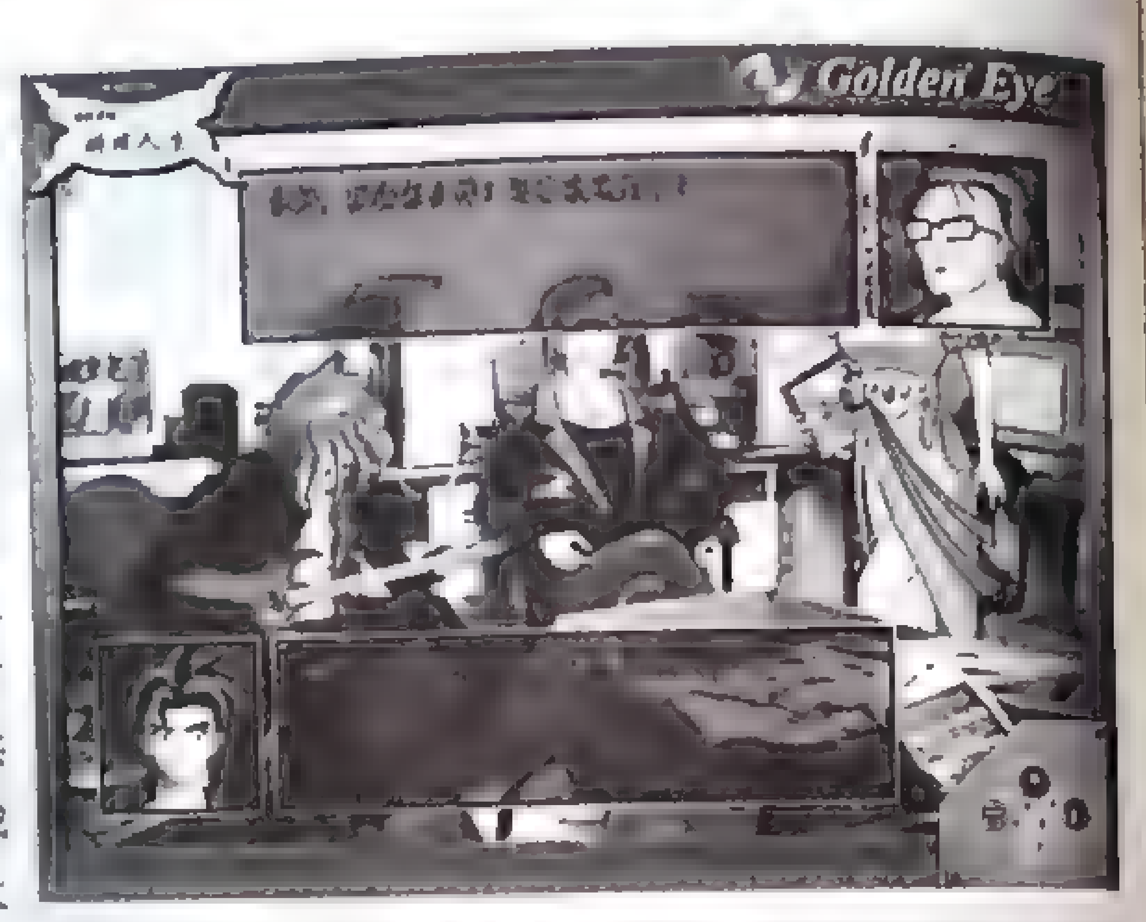
"游戏文化"这个词太高深，太不顺嘴了，但游戏在大陆发展了十年已不仅仅只是一种娱乐途径，而是成为很多人生活中必不可少的一部分。有相当数量的玩家已经脱离了纯粹打游戏的境地，进而通过对游戏本身的人物、情节、系统等方面的探讨，去挖掘更深层次的东西，包括人性、社会性，以及人类对真善美的渴望和没有界限的想象力，从而渐渐形成了一种独特的"文化氛围"，这也许就是所谓的"游戏文化"吧。

说实在的，我也搞不清楚，反正我知道"没有想法"是好的，是新的，是我喜欢的。

书 籍 篇

和这套光盘套装的还有一本叫做《游戏人生之玩海浮沉》的书，挺厚的一本，开始我没注意，心想不过是文字版的攻略加说明书呗，但后来有空仔细一看，完全和我想的不一样。这本书中除了最后的附录是光盘的说明书外，其他部分和光盘的内容毫不相关，里面杂七杂八什么都有，有小说，有评论，有记叙文，甚至还有一篇古文，它们唯一的共同点就是都和游戏有关。挑几篇给大家说说。





《十年》算是个长篇了，说的是一个游戏玩家成长的十年，语言很朴素，但很真实，好象说的就是我，其实我想每一个玩家的成长历程可能都差不多吧。

《双龙神斧》完全是一个短篇的武侠小说，风格和古龙差不多，取材于街机上的《赤壁之战》的许晃那一关，看着还真像那么回事。如果没有玩过这个游戏的人可能没什么感觉，但只要是熟悉那一关的人就会知道作者都在说什么了，还真没见过这么演绎游戏方法呢，很有新意。

还有就是《三国玩家说》，用古文写的，大意是歌颂三国游戏，号召中国人自己做三国游戏，不要让日本人牵着鼻子走。倒真是慷慨激昂，自己也颇受震动。但怎么说呢？看着用古文写这些东西，总是觉得有一点荒诞，想笑。

游戏也能出书，而且不是什么密技攻略，完全可以说是纯粹的文学上的东西，这让我颇感新鲜，看来游戏文化是真的存在的。我不仅暗暗揣度，要是自己能写些什么……

结 束 篇

其实前面都是广告了，这里只说一句：《世纪伴随之游戏人生》真的是物有所值的好东西，快去买一套看看吧。

编辑笔记：

最初看过《游戏人生》的开场，第一印象是个生硬的冒险游戏，唯一让编辑部的同仁们感兴趣的，大概就是"电影院"中轮番上映的经典游戏影像了。等到审阅这篇稿件之后，才终于明白它是一个资料组织手法独具特色的游戏百科。制作者在对 20 余个精选游戏的资料收集和整理加工方面下了很大功夫，同时非常巧妙地运用了这些游戏的图像音乐素材，获得了很好的整体视听效果。唯一略显不足的，大概就是电脑游戏厂商介绍的资料过于单薄。无论如何，如果你想纵览当今电子/电脑游戏的风采，或是向那些从未接触过电子/电脑游戏的人介绍这片迷人的天地，《游戏人生》是个不错的选择。

编辑/游骑兵

出品公司：黄金眼
国内发行：黄金眼
发行版本：2 CD / WIN9X
类　　型：百科[EN]
最低配置：P133、4 速光驱
推荐配置：PⅡ、24 速光驱
3D 加速卡：不支持
多人游戏：不支持
控　　制：鼠标
出品日期：1998.12

《盟军敢死队》资料片完全攻略下篇

使命召唤

■文/流星

任务五：猜猜今晚谁会来？

目标：俘获德军上校、解救被囚的间谍。
队员：绿色贝蕾帽、狙击手、司机

第一阶段：清除小镇上的德军

敢死队队员分散隐蔽在小镇四处的房屋栅栏后面，虽然到处都是德国兵，但大多是单独的岗哨，对付这样的敌人，绿色贝蕾帽的经验是十分丰富的了。他幽灵般地出没在各个地方，蜂鸣引诱器、香烟、匕首是他送给德国鬼子最好的礼物。很快的，分散在小镇西南区域内的九个哨兵就被他一一搞定了。接着，他悄悄摸向司机隐藏的栅栏外，躲过巡逻队的视线，将那里的两个哨兵和重机枪手也除掉了。





第二阶段：潜入德军基地

绿色贝蕾帽匍匐爬行，躲过巡逻队，来到小镇最东边的田地里，避过其他敌兵的监视将守在田地木栅外的哨兵干掉，尸体搬到木栅墙里面藏好。木栅外是德军基地的围墙，不远处就是基地的东大门，敌人的防守很严密，有四个敌兵守在大门口，建在大门右侧围墙顶的岗台上还有一个哨兵，居高临下地监视着周围的动静。狙击手悄悄赶到了这里，他匍匐到最东边的角落里，躲过其他德军的视线，瞄准岗台上的哨兵，将他击毙，随后自己躲到木栅的角落里面。

现在敢死队行动的威胁大大减少了，绿色贝蕾帽将从岗台下的围墙处潜入基地内。他匍匐着远远绕过基地大门，避过门口哨兵的监视，爬到岗台处的围墙墙脚下。一切准备就绪，司机马上为他作掩护，他隔着木栅向基地围墙内扔过去几个石子，吸引住四个岗哨的注意。绿色贝蕾帽迅速攀墙上了平台，并立刻卧倒，司机再次用石子把哨兵视线吸引开，绿色贝蕾帽趁机沿梯子翻进了基地内。他爬上第一间营房屋顶，避过敌人的视线，一刀将屋顶的哨兵放翻在地。然后悄悄下了屋顶，回到地面，待巡逻队走开时，快速匍匐前进，从大门口哨兵背后绕过，躲到前面堆积的木箱后。当巡逻队再次走过时，绿色贝蕾帽很快爬到第二座营房前，攀住梯子上了屋顶，干掉哨兵并将尸体藏好，接下来他又悄悄躲到西侧的小屋中，基地外的狙击手此时又悄悄返回到了小镇中最初藏身的地方。

第三阶段：清除基地内哨兵

基地南面这一片地区林木茂盛，具有良好的隐避作用，也没有什么巡逻队，绿色贝蕾帽躲藏在敌人内部，这下真如虎入羊群，他开始大显身手，将这片地区两个混凝土掩体附近的十一个哨兵全都干掉，藏好尸体，又潜伏到基地西大门内的木料堆后面，抓住时机将站在最后面的哨兵干掉，尸体藏到木料后。狙击手等基地西大门附近执勤的巡逻队走开后，迅速爬到通往西大门的街道尽头，用狙击枪快速将门口的两个哨兵干掉，然后隐避起来。绿色贝蕾帽见狙击手得手，马上赶在巡逻队到达前将大门口的两具尸体搬走藏好。巡逻队走后，狙击手和司机立刻进入了基地内。



第四阶段:拯救间谍

间谍被囚在基地西北角的监狱里，负责守卫的有几个哨兵和一队巡逻兵。绿色贝雷帽小心地躲过巡逻队的视线，将守在监狱周围的八个哨兵干掉，只留下其中一个活口，用手铐锁住，其他的尸体也随即藏好。间谍被营救出来后，马上换上俘虏的军服。这下间谍可以混入敌人内部了，但是这身低级士兵的制服可瞒不过德军军官的眼睛，所以他在行动中要十分的小心。

第五阶段:捕获德军上校

自监狱向东，穿过森林，便是德军的军部大厦。间谍躲过巡逻兵，绕到大厦东侧，沿铁梯一层层登上房顶，时刻留心躲过楼下巡逻队的视线，以免被他们发现自已暴露身份，最后悄悄走到楼顶西北角晾晒的衣物后面，趁无人注意，迅速取下一套军官的制服，从后面走出来时，已经是一名“德国军官”了。这下没人能够识穿自已的伪装了，间谍开始了自已的暗杀行动。他利用自已的伪装身份，不引人注意地靠近屋顶的士兵，逐一悄悄地用毒针干掉。清理完整个大厦楼顶的敌人后，他又沿铁梯下到地面。施展同样的手段，将大厦前草坪上的哨兵也一个一个地清除掉，并藏好尸体。

现在整个大厦前面的地区基本清理完，该进行最后的抓捕行动了。要捕获的德军上校正悠然地站在大厦前方树林里面，两名贴身警卫的哨兵紧紧守护着他。绿色贝雷帽在上校北侧的树林边设下蜂鸣器，然后匍匐到东边林木旁，间谍走到上校的西侧吸引住他的目光。行动开始！绿色贝雷帽打开蜂鸣器，北边的哨兵马上转身望了过去，绿色贝雷帽马上向南边哨兵身后扔去几块石子，趁其回头査看之际，猛扑到哨兵身前，刀光一闪，哨兵倒下，随即纵身扑向另一个哨兵，刀出，人倒，绿色贝雷帽又来到上校身后，铁拳击出，上校一头仆倒，铐住上校后，绿色贝雷帽顺手将树林边的重机枪手解决掉。



第六阶段:撤离

任务完成，准备撤离，所有敢死队员都集合到了一起，沿着林中小路，向基地东大门方向撤去。来到大门附近，先躲藏在树林后。间谍走了过去，等到巡逻队离开，将守在坦克边的哨兵干掉，尸体搬到林中藏好　然后返回来上到坦克前的营房屋顶，干掉那里的哨兵，接着走下来将巡逻队的视线吸引向西南方。狙击手匍匐着移到林间空地上，将坦克前营房屋顶上另一个哨兵干掉。绿色贝雷帽扛着俘获的德军上校和狙击手、司机一起迅速钻进了坦克，间谍也离开巡逻队快速冲到坦克里。司机开动坦克，轰隆隆地一路压过去，势无可挡地冲出了基地大门，安全地离开了这里。

任务六:鹰之巢穴

目标:渗透进德军机场，炸毁敌军作战飞机。

队员:绿色贝雷帽、狙击手、工兵

第一阶段:农舍

敢死队已潜伏到了德军机场外的一间农舍旁，暂时躲在岩石后面。可恶的德国鬼子夺走了这家农舍昔日的安宁，强行占据了这里。在农舍院墙内有三名德军士兵，院墙外还有两个哨兵在巡逻。在高坡上的德军机场铁丝网外面，一个站岗巡视的哨兵能够监视到农舍院墙外西侧的地方，绿色贝雷帽仔细观察清楚了周围的形势，便开始了他的暗杀行动。凭着他丰富的经验、敏捷的身手很快就将这农舍附近的五个哨兵干掉了。解决高坡上的哨兵要稍微棘手一点，绿色贝雷帽匍匐到坡底下，将蜂鸣器放在哨兵右侧高大树木下的坡底，自已爬到高坡上左边树林下方，等那名哨兵走到高坡边缘时打开蜂鸣器，并立刻迅速攀住坡壁爬上去，在那哨兵离开蜂鸣器前扑过去一刀将他干掉，接着把尸体搬到左边树林角落里，收回蜂鸣器后又爬下高坡回到农舍。

第二阶段:擒获敌军飞行员

狙击手潜伏到农舍院子内，利用狙击枪远距离将外面坡壁铁梯上的哨兵干掉，接着又再将对面高墙顶上巡逻的哨兵干掉。高处监视的威胁去掉了，绿色贝雷帽又悄悄潜伏出去，摸掉了农舍东边矮墙内和围墙东侧的哨兵，然后攀上高耸的围墙，避过里面的哨兵，轻轻跳落到墙内，躲到屋子旁边。这里是一片高墙围住的房院，他藏身的小屋两侧各有一个哨兵，德军飞行员就在屋后院子里。绿色贝雷帽将蜂鸣器放到房屋北侧哨兵身后的墙角，打开后躲进屋门内。哨兵很快就被吸引过去查看，绿色贝雷帽溜出门摸到他身后，从后猛地勒住哨兵脖子一刀刺入心脏……将尸体搬到门后藏好。接下来的作务就需要十分的谨慎和小心了，绿色贝雷帽匍匐在暗处，等院子里的飞行员走向大门方向时，起身快速跑到他身后谷仓里藏起来，飞行员再次走过来并又转身离开时，绿色贝雷帽又从谷仓出来，跑到兵营北边小角落里躲好。这时飞行员又踱了过来，视线慢慢从绿色贝雷帽藏身处扫过，绿色贝雷帽纵身冲出，几个起落来到飞行员身侧，重重一拳挟着劲风击出，飞行员只觉头中嗡的一声便失去了知觉，醒来已被铐住扔在了角落里。



狙击手匍匐爬到飞行员所在的大院外面，从门外一枪将兵营阳台上的岗哨击毙。绿色贝雷帽马上冲过去将最后一个哨兵干掉，然后出来同队员会合准备进行下一步行动。

第三阶段:潜入飞机场

绿色贝雷帽顺着铁梯爬到高坡处的机场里，将对面房屋附近的三个哨兵逐个干掉，藏好尸体后又匍匐着潜伏向机场西侧。那里停着几架战斗机和一架巨大的轰炸机，利用飞机、油罐车做掩护，绿色贝雷帽神又不知鬼不觉地用匕首将地面上的三名哨兵除掉，藏好尸体后悄悄爬上轰炸机机翼，来到另一侧机翼上的哨兵身后，看准所有敌人都没注意的间隙，快速起身一刀将哨兵杀死，立刻伏身下来，慢慢爬回地面。

第四阶段:安放炸弹

机场西北角还有两个岗哨，绿色贝雷帽用蜂鸣器和香烟诱杀掉巡逻到轰炸机附近的一个，再爬过去利用地形作掩护干掉另一个。狙击手也跟着爬过飞机跑道，躲到西北角的岩石后面。在东面楼顶的平台上，有三个德军的岗哨。狙击手一枪将中间守在铁梯边的那个哨兵干掉，绿色贝雷帽紧接着便潜伏了过去，躲过巡逻队，顺铁梯上了屋顶，立刻卧倒隐藏下来。瞅准其他敌兵视线转移的机会，把另外两个哨兵也干掉了，随即卧倒躲过巡逻队后，把所有尸体都搬到屋顶南边的角落，又在北面角落里放上蜂鸣器，当楼下地面上哨兵走近时打开蜂鸣器，自已躲到南面沙包堆里，楼下哨兵急急忙忙地绕过飞机，顺铁梯爬上屋顶来查看情况，隐藏在角落里的绿色贝雷帽看哨兵走近蜂鸣器便拔出匕首跟了过去……哨兵突觉后心一凉便倒了下去。

屋顶已堆满了敌兵的尸体，绿色贝雷帽收好蜂鸣器，等巡逻队走过，顺铁梯下来。然后又利用蜂鸣器和香烟，自已则躲在房屋的小门内，引诱附近的哨兵一个个地落入死亡圈套，最后干掉守在高射炮台处的哨兵，尸体全部搬到巡逻队无法发现的地方。接着又返回到刚才的兵营楼房前，等巡逻队离开后，把旁边的油罐车推向北面的 Me 262 飞机，停在铁梯旁。把另一个油罐车推过机场跑道，放到南面一架 Me 262 飞机旁，又来到机场南面的跑道上，把那里的第三个油罐车推到两架 Me 262 飞机之间。与此同时，工兵避过巡逻队迅速在这三个油罐车旁分别装好了遥控炸弹。做好这一切后，绿色贝雷帽和狙击手返回进机场的铁梯旁躲藏起来，工兵从这里退出机场，绕过俘虏飞行员的大院，潜伏到机场的另一侧入口处，躲在重机枪手视线外斜坡下的角落里。

第五阶段:爆炸烈焰中的机场

工兵等机场上的巡逻队走近两条跑道交叉处的油罐车时，迅速引爆了那里的炸弹，轰隆一声，炸弹连同油罐车一起产生了巨大的爆炸力，停放的 Me 262 飞机和巡逻队一起化成碎片飞上了



天。此时火光冲天，刺耳的警铃尖叫着，整个机场乱成一片，机场北面的兵营里又冲出一组巡逻兵，安放在那里的炸弹又被引爆了，一声巨响，整个兵营大楼、旁边的 Me 262 飞机全被摧毁，那群德国士兵也葬身火海之中。在工兵附近的机场边还有一座兵营，一群惊慌失措的德国兵从里面冲了出来，等他们走近重机枪手的时候，工兵马上掷过去一枚手雷，轰的一声，将那群敌人、重机枪手、大门的岗哨一起送上了天。当这座兵营里又开始涌出德国兵的同时，第二枚手雷落到了兵营上，烈焰腾起，机场的最后一个兵营也被摧毁了。残余的德国兵慌乱地叫嚷着，工兵躲在暗处扔过去几块石子，诱得他们围了过来，第三枚手雷也紧接着落到他们中间爆炸开来，这群德国鬼子就只剩下残肢断臂，机场里再没有增援的敌兵了。

狙击手沿铁丝网爬向东侧，用狙击步枪干掉跑道对面屋顶上的哨兵。绿色贝蕾帽将机场东边的油罐车推过跑道移到 Me 163 飞机旁，工兵随即在那里装好炸弹。绿色贝蕾帽返回机场外的大院，将俘虏的飞行员押了过来，敢死队都聚集在跑道上的 He 162 飞机旁，工兵引爆了最后两枚炸弹，机场里的 Me 163、Me 262 飞机全被摧毁，狙击手、工兵马上钻进了飞机中，飞行员在绿色贝蕾帽的押解下也上了飞机，飞机滑出跑道，冲上蓝天，飞向安全的地方。

任务七：胜利大逃亡

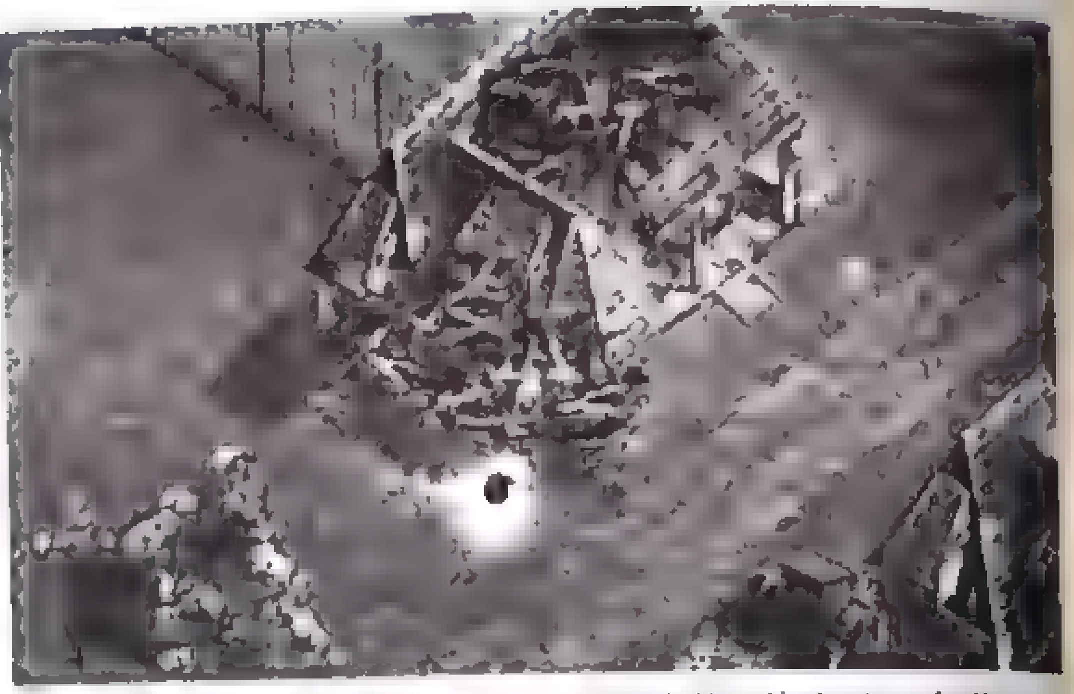
目标：营救被俘的绿色贝蕾帽、司机，帮助其他被俘的战友逃离。
队员：绿色贝蕾帽、海军陆战队员、工兵、司机

第一阶段：越过河流

这次行动的开始只有海军陆战队员和工兵这两名敢死队员，被俘的绿色贝蕾帽和司机关在河对岸的监狱里，通往对岸的两条路上都有德军的卫兵，只有先安全地穿过这条河流抵达监狱外，才能实施下一步行动计划。

海军陆战队员匍匐着向东边爬过去，凭借岩石和稻草堆作掩护，慢慢靠近在那里守卫的敌兵，用鱼叉枪悄无声息地逐一将几个哨兵杀死在无人发现的角落里，然后匍匐着爬过小桥，躲在岩石后面，待岩石前面的哨兵走出其他敌兵视线后用鱼叉枪将他击倒在树林边上，接着海军陆战队员顺着河岸边爬行到另一处岩石后，从那里穿上潜水衣，潜入河流中。

第二阶段：进入监狱总部



海军陆战队员钻入河流中的一个排水管，从这里一直潜到监狱总部内的水池里。水池外的德军哨兵端着枪巡视到木屋门旁，忽听哗啦一声，身侧池子里水波分开，窜起一条人影，他惊恐万分，张嘴欲叫，夺的一声，一柄鱼叉已钉入了他的咽喉。海军陆战队员跃出水池，立即卧倒爬行向门口的兵营，躲在兵营东边的哨兵后面，待他转身向另一个方向走去时，海军陆战队员迅速用鱼叉枪将站在兵营旁的哨兵干掉，并快速追向走向东边的哨兵，又射出一支鱼叉将他杀死。接着将从尸体上搜到的香烟扔到大门外另一个士兵的视线里，随即躲藏到大门旁房屋内。那名哨兵在拾香烟的时候发现了尸体，急忙过来查看，海军陆战队员从屋内闪身而出，用鱼叉枪封住了他正要叫喊的嘴…… 不远处大桥边的哨兵，丝毫没有觉察到慢慢爬近身后的海军陆战队员，忽觉得后心一阵尖锐的刺痛便倒了下去。

工兵顺利地过了大桥，很快便爬到监狱总部兵营南面的角落里，装好炸弹后同海军陆战队员一起躲到岩石后面。工兵引爆炸弹，轰的一声兵营被彻底炸毁了，只有一个幸存的德军军士跑了出来，惊慌失措地逃走了。两名哨兵跑过来查看现场，工兵掷出手







雷又将他们炸上了天。监狱里此时警铃大作，看守的德国兵慌忙将所有犯人押回了牢房里面。

第三阶段：营救绿色贝蕾帽和司机出狱

工兵暂时等待在岩石后面，海军陆战队员只身匍匐着向北方爬去，他紧贴着树林，抵达锯木厂，沿途的几个哨兵全被他轻松地用鱼叉枪干掉。接着他又返回过来，用鱼叉枪将在监狱西北方两层铁栅栏间巡逻的哨兵干掉。工兵随后赶到了这里，躲过敌人的视线，用铁钳剪开围墙拐角处的铁丝网，躲到木桶堆后面，取出手雷用力向右扔去，轰的一声，炸倒一片守在牢房前的卫兵，监狱各处的卫兵闻声都涌了过来，聚在被炸的尸体堆前查看，工兵等到所有卫兵都围了过来，扔出了另一枚手雷，又是一声巨响，敌兵再次尸横遍地。这两次爆炸已将监狱内全部守卫都解决掉了。

工兵进了监狱大院，打开牢房救出了绿色贝蕾帽和司机。绿色贝蕾帽和司机立即赶往木料厂的小屋后取回了自已的装备。司机留在那里完成剩下的任务，其他三名敢死队员集中到工兵剪开的栅栏缺口旁等候。司机匍匐着绕到木屋后的空地，用来复枪干掉警戒塔楼里的重机枪手，马上卧倒向前爬行，干掉另一个在铁栅栏间巡逻的卫兵，接着摸过去，等巡逻队走远时，干掉守在大门口的哨兵。然后工兵回到监狱里面，躲在铁栅栏后，用来复枪将巡逻队一个一个干掉。

第四阶段：解救其他战俘

司机来到监狱总部的院子里，匍匐着移向东边，用来复枪干掉在这一侧铁栅栏间巡逻的哨兵，随即卧倒调整位置，将监狱东侧警戒塔里的卫兵射杀掉。工兵在司机清除掉这边的敌人后，跑过来将这一侧铁栅栏剪出一个洞口，然后和司机一起钻监狱，紧接着树林边爬过去，等前方的巡逻队离开兵营走向北方时，司机马上用来复枪击毙兵营前的哨兵，工兵则迅速跑近兵营，巡逻队听到枪声很快便冲了过来，工兵待他们靠近兵营时，扔出了最后一枚手雷，轰隆的爆炸声中，兵营腾起熊熊烈焰，变成了废墟，巡逻队也全部葬身其中。司机接着又向前爬过去，来复枪瞄准了另一个警戒塔上的哨兵，砰的一声枪响，塔楼上的哨兵一命呜呼。司机继续沿监狱栅栏爬向北方，将最后一个哨兵干掉，至此整个区域所有的敌兵都被消灭了。

绿色贝蕾帽打开了监狱的北门，所有的囚犯都冲出了牢房，从北门顺利地逃离。敢死队员们也都乘上了南门外的卡车，沿着公路安全地撤离了这里。

任务八：危险关系

目标：同娜塔莎接上头，让她在夜总会里窃取到德军将军身上的绝密资料。
队员：绿色贝蕾帽、狙击手、海军陆战队员

第一阶段：清除南区敌人

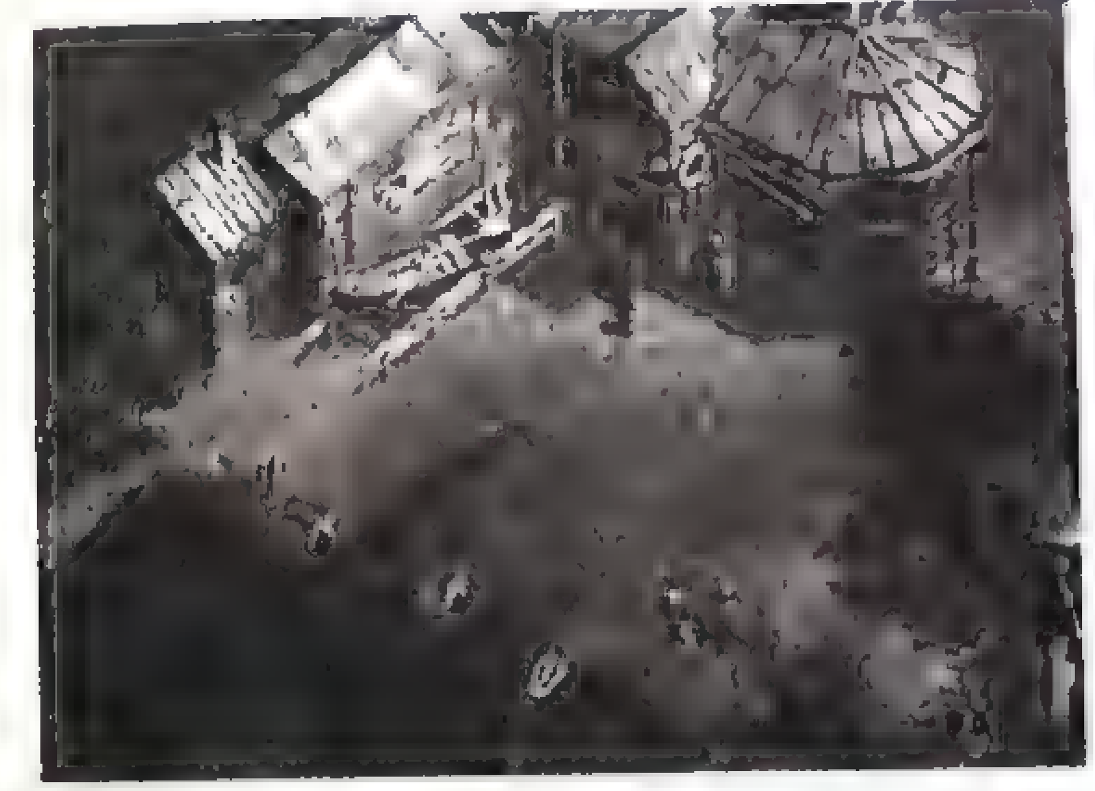
两条交错的河流将整个地区分成了东南西北四个部份。北区是一片都市，其它三个区只是普通的村庄。抵抗组织的娜塔莎潜伏在北区的城市里，而敢死队现在暂时藏身在东区角落的栅栏后面，要到达指定的接头地点必须要穿过南区和西区并清除那里的敌人。

东区是块很小的陆地，并且被水道隔成上下两部份。敢死队所在的下半地区只是窄窄的一片空地，好在两侧有栅栏和深深的灌木丛作为掩护。绿色贝蕾帽将蜂鸣器放在通往南区小桥的道路上，然后和其他队员一起躲到栅栏后的角落里，接着打开了蜂鸣器，巡逻在桥上的哨兵跑过来查看，被绿色贝蕾帽从后面一刀抹了脖子，尸体扔到了木栅后面。绿色贝蕾帽收回蜂鸣器，爬过小桥进入南区，绕到东边的兵营后，将蜂鸣器放在角落里，打开蜂鸣器闪身躲进小屋门内。兵营前的哨兵被引了过来，很快就丧身在绿色贝蕾帽的刀下，尸体被藏到台阶的最高处。

绿色贝蕾帽又小心地爬到兵营西侧的草包堆后面，又把蜂鸣器设在了那里并打开。另一个哨兵被引了过来，绿色贝蕾帽匍匐绕着草包堆爬动，避过他的视线，等哨兵停下来查看蜂鸣器之时，爬到他身后，手起刀落……接着狙击手也匍匐过桥到了南区，远远地用狙击步枪将风车上的哨兵撂倒，随即躲到房屋后面。然后绿色贝蕾帽又再大显身手，依靠引诱器、香烟再加上锋利的匕首很快就将风车四周及南区西面的敌人消灭了。

第二阶段：取得潜水器

接下来的任务比较艰巨，必须充分发挥自已的机智。首先，海军陆战队员站到灌木丛靠东边的尽头处，恰好要避开水车上哨兵的视线。狙击手匍匐爬到南区兵营和另一房屋之间，使自已用狙击枪正好能够瞄准对岸的另一个哨兵，等到他开始走向西南方向，水车上哨兵视线也从对面的木排码头上转开之时，海军陆战队员迅速冲上码头用鱼叉枪干掉对面水车上的哨兵，狙击手也在另一个哨兵走到河岸边准备回身的一刹那开火，哨兵仰身栽倒，



正好倒在草包堆后面。

海军陆战队员立刻将皮筏充满了气，跳上去划动到对面，上岸又把皮筏放掉气收回背包。匍匐到屋子边躲藏起来，等前面的巡逻兵往回走时快速跟上去，等他走到灌木丛后便用鱼叉枪将他击毙。接着爬向里面的院子，将里面的哨兵也除去，终于取到了潜水器。海军陆战队员背好潜水器，躲到院子里向剩下哨兵扔去一块石子，哨兵回头一眼看见同伴的尸体，急忙靠近过来查看，海军陆战队员趁机又是一支鱼叉将他钉倒在灌木后，消灭了这里的敌人，海军陆战队员又爬回码头，潜人河中。现在绿色贝雷帽可以对南区里的最后一个敌兵动手了，他跟在哨兵的背后爬向岸边灌木丛，在那里放下蜂鸣器，退回来躲好再打开蜂鸣器，当敌兵被引到灌木丛后查看时，再次摸了过去，一刀将他刺死在那里。做完这些绿色贝雷帽又爬到南区西面的小屋后躲藏起来。

第三阶段：进入西区

海军陆战队员顺着河流潜向西面，躲在西区小船码头处。岸上有座木屋，还有两个哨兵，一个是固定岗哨，另一个沿着河岸来回走动巡视，等到巡逻队从附近走过，岸上的流动哨也经过码头向北边走时，在固定岗哨视线移开的一瞬间，海军陆战队员跃出水面，半空中鱼叉飞出，钉倒了第一个哨兵，紧接着纵身上前，又将第二个哨兵叉倒在地。绿色贝雷帽匍匐到通往西区的桥头边，躲到重机枪手视线之外。等到巡逻队离开这里走远时，海军陆战队员从屋后闪出，用鱼叉枪干掉了风车上的两个哨兵，紧接着又干掉了重机枪手，绿色贝雷帽迅速冲过桥，扛起重机枪手的尸体和海军陆战队员一起躲到前面四轮马车后的角落里。放下尸体避过巡逻队，绿色贝雷帽又开始了在这一片地区的暗杀活动。干掉所有单独的哨兵后，他躲到了北边的木屋后。

第四阶段：联络娜塔莎

海军陆战队员再次潜人河里，游到河道最西边北区的码头下，这里泊有一艘小船，敢死队撤离时将会使用它。海军陆战队员从码头上岸，迅速将这一地区的六个敌兵全都干掉。然后匍匐爬向守卫吊桥控制杆的哨兵，将他干掉后躲在控制杆后面，等另一个在岸边巡逻的哨兵走向东面时，闪身出来将他击毙。接着放下吊桥，绿色贝雷帽和狙击手快速过桥顺利到达了北区。

绿色贝雷帽匍匐爬行到北区的西北角尽头，利用蜂鸣器和香烟将那里的两个哨兵诱杀掉。然后狙击手爬到隐避处，瞄准在大厦高层平台上巡视人行道的哨兵，趁无人注视目标和自已的时候，开枪干掉敌兵。接着海军陆战队员躲到停在大街上的四轮马车后面，等到前方公寓楼下巡逻的士兵走向另一侧时，从马车后冲出来，用鱼叉枪干掉马车前面的哨兵，接着冲过去追上第二个哨兵，将他击毙。然后走进公寓楼和娜塔莎接上了头，并将任务告诉了她。

第五阶段：窃取绝密资料

剩下的作务就十分的简单了，所有敢死队员都撤回码头等候在小艇边。娜塔莎独自沿着岸边走向北区东面，她小心地避过街上的盖世太保，因为他们会认出她是抵抗组织的成员。最后她看到了在那里踱步的将军，当她确信将军已注意到了自已时，便躲过盖世太保的视线闪身进了 Dubois 夜总会。果然，将军随后跟了进来……娜塔莎从夜总会出来时，已成功地窃取到了将军身上的绝密资料。她装做若无其事的样子沿原路返回到了敢死队所在的码头，同敢死队员一起乘小艇安全地驶向远方。

编辑/游骑兵



战地 2100
Warzone 2100

以下秘技中标记有 * 号的只适用于 1.01 版的游戏。游戏中按 [T] 键出现输入提示，输入下列字符串并回车开启相应功能：

time toggle	开关任务计时器 *
get off my land	消灭地图上所有的敌人 *
show me the power	获得 1000 点能量 *
whale fin	获得 1000 点能量 *
hallo mein schatz	跳到下一关
work harder	完成当前正在进行的研发项目 *
double up	己方所有单位生命力加倍 *
timedemo	显示画面刷新率及图像引擎资料
kill selected	消灭选中的目标 *
easy	设定简易游戏难度
normal	设定正常游戏难度
hard	设定艰难游戏难度
version	显示游戏版本 *
john kettley	切换下雪、下雨和晴朗天气
biffer baker	单位几乎不会被消灭
shakey	单位爆炸时屏幕画面震动
how fast	显示游戏速度
sparkle green	单位战力加强

[测试：有效 TopGuner 提供 A]

巫师之怒 II
Rage of Mages 2

游戏中按 [Enter] 键出现输入提示，输入##Coward 或#Chicken 开启下列秘技功能，此后用按 [Enter] 并输入下列字符串获得相应功能(注意字母大小写)：

#modify self +god	主角刀枪不入
#modify army +god	队伍全体成员刀枪不入
#modify self +spells	主角获得所有咒语(巫师用)
#create * gold	获得指定数额的金钱(*为数字)
#killall	杀死所有敌人
#pickup all	拾得战场中所有口袋中的物品
#show map	战场地图全亮
#hide map	战场地图全黑
#event *	显示以前的对话内容(*为数字)
#victory	当前关卡任务胜利
#create None Gloves	获得提高空气技能的魔法手套
#create Very Rare Crystal Two Handed Sword	获得特别武器

[测试：有效 TopGuner 提供 A]

决战朝鲜

游戏中选中我方一支部队，按 [F9] 键，屏幕中央会出现一个输入框(要用正版软件哟)，输入下列字符并回车获得相应功能：

KSWIN	战斗胜利直接过关，得分不高
KSLEVEL	选中部队加 5 级
KSLEVELALL	我方所有部队普升二级
KSBOMB	选中部队获得一枚原子弹
KSGOD	选中部队刀枪不人
KSSKILL	选中部队学会所有战术和技能
KSSCORE	总分加 100 分，积分高了可以打隐藏关和当元帅
KSMONEY	奖励 10000 元
KSNOSNOW	停止下雪

[测试：有效 XB 提供 A]

星球大战前传：极速飞车
Star Wars: Racer

在购买 POD 新部件的屏幕中按 [SHIFT] + [F4] + [4] 获得 1000 元，注意这个秘技最多能用 5 次。

[测试：NA TopGuner 提供 C]

星球大战前传：鬼魅威胁
Star Wars: The Phantom Menace

游戏中按 [BACKSPACE] 然后输入下列字符串开启相应功能：

oldcode	显示"debug 1"，再键入一次显示"debug 2"
happy	3 号武器威力加强，再键入一次恢复正常
from above	将视角改为俯视，再键入一次将视角设为尾随
naughty naughty	将视角改为尾随，再键入一次恢复正常视角
perf	结构框线显示开关
60fps	显示"60"，再键入一次显示"30"
but i feel so good	原力之光改为红色，再输入一次改回紫色
perfection	原力之光一击必杀，再输入一次恢复正常
slowmo	慢动作模式，再输入一次恢复正常速度
beyond cinema	过场电影变为字幕盒模式，再输入一次恢复正常
turntables	关闭所有秘技功能，若想恢复只能重新进入游戏
i like to cheat	获得所有武器，2、3 号武器加 500 发弹药，4 号武器加5 发弹药，5 号武器加 1 发弹药，6 号武器加 6 发弹药。
give me life	生命力设为 100
heal it up	生命力设为 100
gurshick	显示制作群名单
brenando	显示"Tech Bonus!"字样，功能不明
rex	菜单边框的红线显示开关
iamqueen	游戏中扮演 Amidala 女王
iampanaka	游戏中扮演 Panaka 船长
iamquigon	游戏中扮演 Qui-Gon Jinn
iamobi	游戏扮演 Obi-Wan Kenobi
i rule the world	显示"Youd da Man"字样，功能不明
i really stink	游戏设为简易级
fps	画面刷新帧数显示开关
dontttt	主角自杀
rrrright	主角自杀
kill me now	主角自杀
drop a beat	屏幕摇动效果，再键入一次恢复正常
courier	功能不明
brenando	功能不明

[测试：NA TopGuner 提供 A]

编辑/游骑兵

尖端 100——来自国际互联网的消息

通过互联网络的"尖端 100",把握电脑游戏世界的脉搏已经不再是个梦想。这个每周更新一次的世界范围的投票统计榜体现了全球电脑玩家的行动趋势,希望这扇世界之窗能够为您提供更多更快的信息

[互联网网址 http://www.worldcharts.com/gindex.html]

符号说明:* 新上榜 ^ 名次上升 – 空缺 {W} 视窗版 {M} 多人游戏 {!} 精品推荐 {O} OS/2 版 {reg} 注册版

另　　注:中文译名为暂译,有些游戏尚未有合适的译法,所以暂时空缺中文译名

1999 年 6 月 21 日第 25 周

编辑/游骑兵

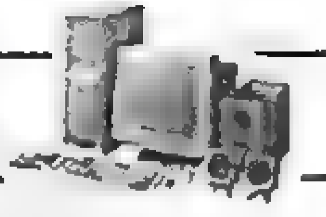
本周名次	上周名次	上榜周次	最高名次	英文名称	制作/发行	中文名称
1	1	18	1	Alpha Centauri {!}	Firaxis/Electronic Arts	半人马座
2	2	16	1	Heroes of Might and Magic 3 {!}	New World/3DO	魔法门英雄无敌 III
3	3	25	1	Baldur's Gate {!}	Bioware/Black Isle/Interplay	博德之门
4	4	30	1	Half-Life	Valve/Sierra	半条命
5	5	60	2	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven) {!}	3DO	魔法门 VI 天堂之令
6	6	63	1	Starcraft/Add-on {!}	Blizzard	星际争霸/资料片
7	18*	2	7	Might and Magic 7 (For Blood and Honor) {!}	3DO	魔法门 VII 血统与荣耀
8	7	32	5	Railroad Tycoon 2/Add-on {!}	PopTop/G.O.D.	铁路大亨 II/资料片
9	8	14	7	RollerCoaster Tycoon	Microprose	过山车大亨
10	12^	10	9	X-Wing Alliance	LucasArts	同盟铁翼
11	9	56	2	Unreal {!}	Digital Extremes/Epic/GT	虚幻世界
12	10	28	6	Thief (The Dark Project) {!}	Looking Glass/Eidos	神偷:暗黑计划
13	11	11	11	Civilization (Call to Power)	Activision	文明:力量呼唤
14	13	90	1	Total Annihilation	Cavedog/GT	横扫千军
15	14	11	14	Championship Manager 3 {!}	Eidos	足球经纪人 III
16	15	30	9	Fifa 99	EA Sports	FIFA99
17	16	33	1	Fallout 2 {!}	Black Isle/Interplay	异尘余生 II
18	17	37	5	Caesar 3 (Build a Better Rome) {!}	Sierra	凯撒大帝 III
19	19	51	7	Final Fantasy 7 {!}	SquareSoft/Eidos	最终幻想 VII
20	24^	6	20	Allods 2/Rage of Mages 2 {!}	Nival	巫师之怒 II
21	59*	2	21	MechWarrior 3 {!}	Zipper/MicroProse	机甲战士 III
22	21	79	1	Quake 2/Add-on {!}	Id/Activision	雷神之锤 II/资料片
23	36*	3	23	Star Trek (Birth of the Federation) {!}	MicroProse	星际迷航记:联邦的诞生
24	20	38	4	Need for Speed 3 (Hot Pursuit) {!}	Electronic Arts	极品飞车 III 闪电追踪
25	26^	34	10	Grim Fandango {!}	LucasArts/Activision	神通鬼大
26	29^	8	26	Warzone 2100	Pumpkin/Eidos	战地 2100
27	39*	3	27	Midtown Madness	Angel/Microsoft	疯狂城区
28	28	30	15	Settlers 3	Blue Byte	工人物语 III
29	22	12	18	Imperialism 2	Frog City/SSI/Mindscape	帝国主义 II
30	30	38	20	NHL 99	EA Sports	NHL 冰球 99
31	25	13	18	EverQuest {!}	Verant/989 Studios/Sony	永恒使命
32	27	30	16	Age of Empires (Rise of Rome)	Ensemble/Microsoft	帝国时代:罗马的兴起
33	55*	2	33	Aliens Vs. Predator	Rebellion/Fox	异形大战掠夺者
34	23	10	21	High Heat Baseball 2000	Team.366/3DO	火爆棒球 2000
35	34	87	3	Age of Empires {!}	Ensemble/Microsoft	帝国时代
36	48*	4	36	Star Wars Episode 1 (Racer)	LucasArts	星球大战前传:极速飞车
37	35	5	35	Star Wars Episode 1 (The Phantom Menace) {!}	LucasArts	星球大战前传:鬼魅威胁
38	32	60	9	Rage of Mages/Allods	Nival/Monolith	巫师之怒
39	37	5	31	Silver	Infogrames	银色传奇
40	31	20	13	SimCity 3000 {!}	Maxis/Electronic Arts	模拟城市 3000
41	33	29	13	Heretic 2	Raven/Activision	异教徒 II
42	57*	3	42	Jagged Alliance 2	Topware/Sir-Tech	铁血联盟 II
43	43	24	33	Starsiege Tribes	Dynamix/Sierra	星战部落
44	42	66	4	Battlezone	Activision	终极战区
45	46^	24	17	Myth 2 (Soulblighter) {!}	Bungie	神话 II 幻魂使者
46	41	11	28	Requiem (Avenging Angel)	Cyclone/3DO	安魂曲:复仇天使
47	45	43	7	Rainbow Six	Red Storm	彩虹六号
48	40	43	10	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	战神 III 黑潮风暴
49	44	28	33	Warhammer 40,000 (Chaos Gate)	Random/SSI/Mindscape	战锤 4000:混乱之门
50	47	53	9	Descent (Freespace – The Great War)	Interplay	天旋地转:自由空间
51	38	32	31	Delta Force	NovaLogic	三角洲特种部队
52	51	99	4	X-Com 3 (Apocalypse) {!}	Mythos/MicroProse	幽浮 III 启示录
53	52	128	1	Diablo	Blizzard	暗黑破坏神
54	49	134	3	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	银河霸主 II
55	53	8	47	Worms Armageddon {!}	Team17/MicroProse	决战天虫
56	54	87	15	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	南北大战乱世情
57	58^	57	25	Galactic Civilizations Gold	Stardock	银河文明金版
58	63^	135	2	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	魔法门英雄无敌 II/资料片
59	–*	1	59	Need for Speed (High Stakes) {!}	Electronic Arts	极品飞车:孤注一掷
60	68^	88	6	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight) {!}	LucasArts	死星战将 II/资料片
61	69^	31	19	Carmageddon 2 {!}	Stainless/SCi/Interplay	恶煞车手 II
62	73^	83	6	The Curse of Monkey Island {!}	LucasArts	猴岛小英雄 III 猴岛的诅咒
63	66^	12	48	Superbike World Championship	Virgin/EA Sports	世界摩托冠军赛
64	61	9	60	Gruntz	Monolith	–
65	60	9	54	Lands of Lore 3 {!}	Westwood/Electronic Arts	大地传说 III
66	56	84	7	Grand Theft Auto/London 1969	DMA/BMG/Asc	侠盗猎车手/伦敦 1969
67	62	27	30	Falcon 4.0 {!}	MicroProse	捍卫雄鹰 IV
68	50	14	17	BattleCruiser 3000 AD V.2.0	Interplay	战斗巡航舰 3000 第二版
69	70^	51	7	Commandos (Behind Enemy Lines)	Eidos	盟军敢死队:深入敌后
70	75^	32	15	SiN	Ritual/Activision	原罪
71	74^	103	1	Dungeon Keeper	Bullfrog/Electronic Arts	地下城守护者
72	67	82	16	Blade Runner {!}	Westwood/Virgin	银翼杀手
73	64	15	28	Army Men 2	3DO	玩具兵大战 II
74	65	32	26	Colin McRae Rally	Codemasters	ColinMcRae 拉力赛
75	100*	3	75	Sports Car GT	Electronic Arts	GT 超级名车赛
76	71	21	43	Close Combat 3 (The Russian Front) {!}	Microsoft	近距离作战 III
77	87^	25	55	Quest for Glory 5 (Dragonfire)	SierraFX/Sierra	英雄传奇 V 巨龙之火
78	76	86	27	Panzer General 2	SSI/Mindscape	装甲元帅 II
79	83^	88	4	Fallout	Interplay	异尘余生
80	72	43	30	Vangers (One for the Road)	Interactive Magic	–
81	81	29	55	European Air War	MicroProse/Hasbro	欧洲空战风云
82	88^	2	82	Star Wars Episode 1 (The Gungan Frontier)	LucasArts	星球大战前传:Gungan 边境
83	80	75	29	I-War/Independence War	Ocean	独立战争
84	84	172	1	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	文明 II/幻想世界
85	79	9	62	Commandos (Beyond the Call of Duty)	Eidos	盟军敢死队:使命召唤
86	94^	151	1	Quake/add-on	Id/GT	雷神之锤/资料片
87	90^	85	19	Ultima Online/Second Age {!}	Origin/Electronic Arts	网络创世纪/第二纪
88	78	35	12	Shogo (Mobile Armor Division)	Monolith	升刚
89	91^	186	11	Stars! 2	Star Crosses/Empire	星际 II
90	89	134	1	Command & Conquer/Add-on (Red Alert)	Westwood	命令与征服/红色警报
91	77	11	54	Rollcage	Attention to Detail/Psygnosis	–
92	82	29	42	Blood 2 (The Chosen)	Monolith/GT	血祭 II
93	–^	1	93	WCW Nitro	THQ	–
94	93	28	22	Return to Krondor {!}	Sierra	重返克朗多
95	–^	26	22	Populous (The Beginning) {!}	Bullfrog/Electronic Arts	上帝也疯狂 III
96	–^	1	96	Monaco Grand Prix 2	UbiSoft	摩纳哥大奖赛 II
97	96	85	18	Riven (The Sequel To Myst) {!}	Cyan/Red Orb	星空断层
98	86	17	43	Turok 2 (Seeds of Evil)	Acclaim	恐龙猎人 II 恶魔种子
99	99	4	96	Fleet Command	Jane's/Electronic Arts	舰队指挥官
100	97	102	25	Links OS/2 {O}	Access/Stardock	名流高尔夫 OS/2 版

电玩点将榜

综 合 榜

*1. 盟军敢死队	Commandos	EIDOS/新天地(1821)
*2. 星际争霸	Starcraft	BLIZZARD/奥美(1573)
*3. 生化危机Ⅱ	Resident Evil2	Capcom/育碧(1276)
*4. 魔法门之英雄无敌Ⅲ	Heroes Of Might And Magic3	3DO/育碧(1232)
*5. 足球 99	FIFA99	EA Sports/电子艺界(1001)
*6. 心跳回忆	Forever With You	科乐美(935)
*7. 仙剑奇侠传		大宇(814)
*8. 极品飞车Ⅲ	Need For Speed3	EA Sports/电子艺界(792)
*9. 模拟城市 3000	Simcity 3000	电子艺界/中图(726)
*10. 暗黑破坏神	Diablo	Blizzard/奥美(605)
*11. 三角洲特种部队	Delta Force	NovaLogic/电子艺界(561)
12. 帝国时代	Age Of Empires	微软(517)
*13. 最终幻想Ⅶ	Final Fantasy 7	Square/电子艺界(496)
*14. 大富翁Ⅳ		大宇(484)
*15. 古墓丽影Ⅲ	Tomb Raider3	维真/新天地(473)
*16. 三国群英传Ⅱ		奥丁科技/众心电子(385)
*17. 风云		众心电子(341)
*18. 半条命	Half Life	Sierra/奥美(286)
*19. 博德之门	Baldur's Gate	Interplay(265)
*20. 玩具兵大战Ⅱ	Army Men2	3DO/育碧(221)
*21. 魔法门Ⅵ-天堂之令	Might And Magic 6	3DO/育碧(198)
*22. 异尘余生Ⅱ	Fallout2	Interplay/第三波(165)
*23. 决战朝鲜		金山(154)
*24. 上帝也疯狂Ⅲ	Populous: The Beginning	牛蛙/电子艺界(132)
*25. 世界足球经理	Football World Manager	Ubi Soft/育碧(121)
*26. 幻世录		奥丁科技(99)
*27. 铁甲风暴	Metal Knight	目标软件(86)
*28. 三国志曹操传		光荣(72)
*29. 主题医院	Theme Hospital	电子艺界(63)
*30. 银翼杀手	Blade Runner	维真/新天地(59)

注：*表示国内已有正式代理，括号内为该游戏所得票数



读者点评

《盟军敢死队》 本期排名(1)

贝蕾帽：我们的全称是"南斯拉夫联盟抗击北约特种敢死队。

(西安 卢翚)

新华社讯：北约飞机今轰炸了南一家香烟厂，以报复南特工利用香烟诱杀其士兵。

(夏 研)

常进德军总部，完成危险任务；
只尽晚归舟，却被水雷卡住；
争渡、争渡，
惊起一片"Alarm"。

(武昌 梁剑)

间谍：贝蕾帽，快扔烟！
贝蕾帽：不好，烟都让街道大妈们没收了，今天是国际禁烟日！

(北京 吴贵承)

贝蕾帽：(气愤地)怎么搞的，被抓住了，害我受了伤！
间谍：(沮丧地)我再也不买伪劣产品(军服)了……

(北京 殷)

众人：你刚才不是去杀那个德国将军去了吗？为什么他还活着？
贝蕾帽：唉，都怪身上东西太多，我在他身后想拔刀，一伸手却把香烟掏出来了……

(山东 黄一健)

工兵：大哥，你动作快点！
贝蕾帽：(惊慌地)后面来人啦？
工兵：不是，我饿了，想早点完成任务。

(山西临汾 成龙)

《魔法门之英雄无敌Ⅲ》 本期排名(4)

众英雄兮气盖世，
时不足兮财不够。
财不够兮可奈何，
游戏游戏奈若何。

(北京 焦旭)

《仙剑奇侠传》 本期排名(7)

一千个伤心的理由，最后在自已的故事里慢慢陈旧。

(北京 王帆)

《生化危机》 本期排名(3)

僵尸泛滥已成灾，
独坐机前来除害。
夜听门外风吹雨，
疑是老怪入门来。(我抖……)

(抚顺 章晓宁)

没有攻略就出现的一种危机，四处游荡，不知所措。

(北京 朱龙岩)

"啊——！"一声惊叫，我满头大汗地从梦中惊醒，这时有人推门而进时，我大声叫道："僵尸，滚开！"当我揉揉眼睛细看时，才发现原来是……

(武汉 刘乐)

榜 评

各位看官，你们好！

话说上回灰灰为找一张掉在地上的选票磨破了膝盖，仍然坚守岗位，轻伤不下火线，精神着实可嘉。然而近日终因"伤势恶化"，老编特许灰灰"回家修养"，榜首(掌管"电玩点将榜"的"首长")一职从今起交由 Racer 充任，还望各位多多捧场。

说到写榜评，Racer 此时颇感挠头。当初 AWEI 将榜首之印交于小编，顿觉有千钧之重，险些跌倒，全因 Racer 对时下榜评之意义所在早有非议。如果说榜评创立之初还给人以耳目一新之感，那么当上榜的游戏变化无几，榜评的话题已陷入无奈的轮回之时，榜评似乎就已成为一部没有"包袱"的评书……而与此相反，每每读到读者点评的精妙之处，Racer 都不禁汗颜，想来想去，与其用有限的空间堆砌一些无用的词藻，还不如把更多读者的精辟点评共享给大家，或有所思，或博一笑，全凭大伙儿，关键是 Racer 还可以偷偷懒……^_^

点将榜欢迎广大读者以任何形式参与，可以通过信件(明信片)、读者问卷调查和编辑部的电子信箱 reader@fcgm.com.cn 投票。无论何种形式，投票者均可以参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得本月排行榜上榜游戏一套。

选票格式：您最喜爱的四款游戏(中文或英文名称)

1. ____________ 2. ____________
3. ____________ 4. ____________

点将榜投票地址：100037 北京 813 信箱

《模拟城市 3000》 本期排名(9)

某年某月 电子艺界总部

本刊记者：总裁先生，听说《模拟城市 3000》资料片在巴尔干地区销售异常火爆，Why?

总裁：(面带神气之色)那是因为我们在游戏中加入了一个"重建贝尔格莱德"的任务篇。

(北京 刘昭)

《决战朝鲜》 本期排名(23)

据小道消息，近期将有补丁版推出，新增"决战科索沃"战役，中国人民解放军将与南斯拉夫人民军并肩作战……

(邢台 刘可)

《风云》 本期排名(17)

九九游戏套餐——地雷启示录
入门篇：Windows 扫雷
进阶篇：《抗日之地雷战》
应用篇：《风云》

(北京 毛楠)

本期幸运读者

李 鑫 南 京	王晓峰 哈尔滨	岳京松 北 京
周 鸣 合 肥	杨青山 北 京	

《家用电脑与游戏机》杂志五周年刊庆系列活动

为回报广大读者对《家用电脑与游戏机》杂志的厚爱，支持中国游戏产业的成长，繁荣国内正版游戏市场，增加国内玩家参与和交流的机会，在《家用电脑与游戏机》创刊五周年之际，本刊与国内多家业内厂商、媒体合作，相继推出一系列玩家有奖参与活动。愿全国玩家拥有一个充实快乐的暑期！

《极品飞车：孤注一掷》竞速大赛

主办单位：《家用电脑与游戏机》杂志、北京硅谷电脑城

协办单位：电子艺界(EA)有限公司北京办事处

致福讯息(GVC)有限公司

活动地点：北京硅谷电脑城(北京海淀区海淀西路西草场1号)

活动时间：★1999年7月17日～18日：试车；

★1999年7月24日：试车；

★1999年7月25日：小组赛，决赛，颁奖仪式。

参赛人员：当日到场的电脑游戏玩家

比赛规则：

试车阶段现场使用6台PC进行《极品飞车：孤注一掷》试车。进行比赛时使用12台电脑，每6台为一小组，共两组进行比赛，具体时间如下：

①9：00～11：00进行8场次小组预赛，由此产生的8名小组冠军再分成两组进行复赛，产生两名复赛小组冠军后午休；

②13：00～15：30进行另外8场小组预赛，由产生的8名小组冠军分成两组复赛，产生两名复赛小组冠军，休息；

③15：30～15：45：由上午和下午产生的4名复赛小组冠军进行最后的决赛；

④全天比赛按单圈最高速度产生"极速冠军"一名；

⑤参赛选手报名后，在比赛时间未按时到位的按弃权处理。比赛过程中，选手需听从裁判指挥，裁判有资格取消选手的参赛权和参赛成绩。

奖励办法：

①对进入决赛的4位选手和全天极速冠军予以奖励（如极速冠军为4位进入决赛的选手之一，则同时获得相应奖励），奖品由GVC和EA共同提供；

②各组预赛冠军将获得EA提供的《极品飞车：孤注一掷》1套；

③参加比赛的玩家购买GVC板卡和EA游戏均可获赠打折卡或代金券。

具体奖品如下：

极速冠军：TNT2显卡1块＋正版游戏1套(价值2150元)

第一名：Savage4显卡1块＋正版游戏1套(价值1450元)

第二名：TNT显卡1块＋正版游戏1套(价值950元)

第三名：Banshee显卡1块＋正版游戏1套(价值930元)

第四名：TNT Vanta显卡1块＋正版游戏1套(价值750元)

小组冠军：《极品飞车：孤注一掷》1套(价值150元)

注：奖品所涉及板卡是由GVC提供的自有品牌产品；所涉及游戏软件由EA提供，为《极品飞车：孤注一掷》或1999年EA推出的其它产品。

读者问卷调查



1999・07



个人资料

姓名________ 年龄________ 性别________

地址________________________________

________________________ 邮编________

读者评刊

1. 本期您最欣赏的文章：________
2. 本期您最不欣赏的文章：________
3. 本期您最喜欢的彩页：________
4. 您最喜欢的3个栏目(不限本期)：

________，________，________

5. 您最不喜欢的3个栏目(不限本期)：

________，________，________

点将榜投票

您最喜爱的游戏：1. ________

2. ________

3. ________

4. ________

镜花园投票

您认为本期最佳作品是：________

游戏点评

游戏名称：________

点评内容：________

____

____

____

留言板

____

____

____

____

____

____

____

____

____

广告意见征答

1. 您想通过本刊了解哪些产品的最新市场价格？

□品牌机 □硬件 □外设 □应用软件

□多媒体软件 □游戏软件

2. 您最感兴趣的厂商或代理商是(例举1个)：

①游戏类：________

②应用软件类：________

③多媒体软件类：________

④硬件及外设类：________

3. 本期您最欣赏的广告是：________

4. 有话要说：________

____

请您将调查表按以下地址寄出(复制有效)：

100037 北京813信箱《问卷调查》收

本刊读者服务部 ★暑期特惠★

特别推荐:地球 2140　30 元/套

邮费 5 元/套

名称	售价	名称	售价	名称	售价	名称	售价
最新游戏		电子艺界		剑魂	130	特价精品	
水浒传之天命之誓	120	未来战警	140	魔空霸传	100	飞狼人战卡曼契+极品飞车II	60
神偷	140	长空雄鹰	90	星际争霸(中文版)	150	摩托英豪+模拟公园	60
失落的传说	140	足球经理(中文版)	120	般若魔界	100	摩托英豪+炎龙骑士团II	50
异尘余生	140	车王争霸V	119	霹雳小组II	96	摩托英豪+洲际风暴II	40
玩具兵大战 2	95	长弓阿帕奇II	150	母巢之战(星际争霸资料)*	120	英雄无敌I	30
世界足球经理中文版	36	小鸭闯天关	60	魔法大尊*	96	中国武将列传	19
半人马座	150	以色列空军*	135	战神III	140	新蜀山剑侠传	19
极品飞车IV之孤注一掷	150	模拟城市 3000(中文版)	150	侠客英雄 3	90	英雄战记	19
真命天子	48	银河飞将IV(6CD)	98	仙剑奇侠传 98*	130	机甲猎人	19
黑暗王座 3	190	主题医院(中文版)	100	阿猫阿狗*	102	黄飞鸿	19
魔法门VII	140	无畏战车	119	钢铁雄狮 2	110	时空特勤组	19
大航海时代外传	125	银河飞将V(中文版)	190	三国IV(中文版)*	136	虎将神兵	19
天地劫+软件杂志	25	上帝也疯狂(中文版)	127	生死之间II	90	海底英雄	19
象棋路边摊	75	最终幻想VII	200	情人节*	88	阿猫钢狼传	19
生化兵器+软件杂志	25	绝地风暴II	160	大富翁疯狂模拟战	35	笑傲江湖	19
银河骑士团+软件杂志	25	极品飞车III	127	美少女梦工厂III*	90	汉楚战争	19
新世纪福音战士	120	长弓阿帕奇I	140	富甲天下II*	88	大银河物语	19
英雄传奇V巨龙之火	140	野蛮与乡巴佬(中文版)	75	大富翁IV	100	新世纪兴亡史	30
魔法师传奇	50	98'世界杯决战法兰西	120	半条命	120	黎明之砧	30
战地 2100	80	NBA98	120	麻将大师 2	90	霸王迷魂车	30
地下城守护者 2	150	FIFA98	119	装甲雄狮 2	140	世界足球 98	30
工人物语 3	140	NBA99*	120	君临天下	80	光明战史	30
智冠		FIFA99*	119	决战朝鲜	65	97 赛手	40
攻克总司令	60	摩托英豪II*	119	杂志+闪灵奇兵	25	隐秘行动	50
时空道标	60	摩托世界锦标赛	130	工具类		魔法门之英雄无敌II	95
幻世录	60	F15	150	行天 98	110	黑暗王朝	30
岳飞传	49	三角洲特种部队	120	VRV 杀毒套装(特价)*	100	虎胆神猫	50
欢乐大航海	60	米格 29VSF16	150	KV300*	150	轰炸超人	35
三国群英II	55	UBI(育碧)		瑞星杀毒软件*	150	边缘战区	60
神奇传说	60	世界足球经理	118	千典游戏龙III(3CD)	28	摩天大楼	30
金庸群侠传	60	魔法门之一英雄无敌III	120	即时汉化(标准版)	150	海底文明	30
乌龙院	60	玩具兵大战II	118	随心所欲	140	七英雄物语	40
神雕侠侣(95 版)	60	起义II-铁甲叛乱	120	听力超人	120	时空游侠	45
超时空英雄传说II	60	百战天虫II	120	开天辟地	120	猎杀潜航	30
唐伯虎	60	探宝奇兵 2	110	电脑急救专家	120	红线飙车	30
校园水浒传	60	生化危机 2	110	东方不败	80	极速天龙	40
雷锋塔	60	新天地互动多媒体		东方快车 2000	48	诺瓦风暴	50
天龙八部	60	古墓丽影II	118	畅通无阻	120	极道枭雄I	30
恐龙动物园	49	古墓丽影III	118	金山词霸III*	48	极品飞车II	30
深入地心	60	盟军敢死队(中文)	118	游戏修改大师*	98	玫瑰纹身	30
北方密使*	80	银翼杀手	158	兰花宝典	18	摩托英豪	30
刘备传	80	黑暗王座II	158	菊花宝典	18	大战地球反击战(双 CD)	40
少女魔法师(I、II)	80	沙丘 2000	130	竹花宝典	18	极道枭雄II	30
风云	60	神话-堕落之神	110	梅花宝典	18	傲气雄鹰	30
风色幻想	55	盟军敢死队之使命召唤	50	葵花宝典	18	深海猎鲨	30
战国美少女*	60	其它		98 增刊	19	绝地风暴(终极版)	30
守护者之剑外传+软件杂志	25	古文明霸王传	78	游戏之王*	28	ATF 先进战斗机	40
吞食天地 4+软件杂志	25	装甲指挥官	118	WIN95 中文版(简装版)	200	命令与征服(金版双 CD)	40
幻想水浒传+软件杂志	25	异形追杀令	120	WIN98 中文版(简装版)	350	龙剑客II(3CD)	60
三合一:魔法门VI+仙剑 98+七年战争			99	四合一:星际争霸+魔兽争霸 2+暗黑破坏神+地狱火			198
联想大礼盒:创通手柄+雷曼设计师+仙剑 98 柔情篇+大富翁IV+极品飞车III							210 元
五合一:魔法门VI+心跳回忆+美少女梦工厂III+生死之间II+东方不败							188 元

正版"100"——5 张光盘 100 元,邮费 10 元

电脑教育类	多媒体制作一点通—精通 Authorware3.5 篇	实战——AUTO CAD	学语言之 Boralnd C++5.0
电脑总动员	精通 PhotoShop& Windows95 篇	实战——COREL DRAW	学语言之 Borland C++Builder3.0
电脑入门 2	PhotoShop 专家指导	实战——电脑 DIY	学语言之 Visual Basic5.0
多媒体百科	VBScript 揭秘	电脑纵横	学语言之 Borland Delphi3.0
轻松漫游 INTERNET	电脑音乐系列—MIDI 技术与 MIDI 音乐制作	基于《Windows NT》的网络技术	跨越 BRYCE2
JAVA 入门与提高	突击入网	实战专家——教育与认证	妙手点拨 3D MAX
跟我学用 Word97 中文版	实战 Windows NT4.0	98 最新完全电脑手册	全国计算机等级考试教程(二级 Qbasic)
图形图像大世界	走进 COREL DRAW	仙人指路——上网指导	全国计算机等级考试教程(一级 Windows)
3D STUDIO 4.0 三维动画全面速成(专业版)	电脑合家欢	Visual FoxPro3.0 从入门到精通	全国公务员考试
轻松学会 COREL DRAW8.0(中英文)	中文 WIN95 用法详解与举例	实战 VB5.0	精通 PhotoShop5.0
跨越 PHOTO SHOP4.0(增强版)	用多媒体学 Visual FoxPro	多媒体电脑从入门到精通	儿童教育类
文字处理专家 WORD7.0	用多媒体学 Visual Basic	轻轻松松学中文 Word97	我的动物王国
超级简报专家 POWER POINT7.0	用多媒体学 Delphi	Internet 轻松上网教程	中国少年儿童百科全书
跟我学用 EXCEL97 中文版	用多媒体学 Visual C++	计算机操作与上机指导	波波鼠与为什么(动物篇)
3DS MAX2 十日通	用多媒体学 Borland C++	轻轻松松学 EXCEL97	恐龙画册
计算机基础知识全面速成	用多媒体学 Turbo C	实战 Animator Pro	老鼠[illegible]书咬文嚼字 5.02
计算机等级考试(1)	用多媒体学 SQL Server	JAVA 小程序设计从入门到精通	儿童学绘画
WIN98 中文版实战指南	用多媒体学 Access	教你学 JAVA	我要上大学(A)(B)2CD
实战 3DS MAX	全国计算机等级考试教程(一级 B)	WindowsNT4.0 速成教程	你的好朋友
WIN98 快速入门	全国计算机等级考试教程(一级 DOS 版)	用多媒体学 Power Builder	大鲨鱼
电脑美术设计教程	多媒体教育软件	用多媒体学 Visual J++	鲸的世界

《电脑玩家》游戏网络上市在即,在各大城市都有发售,敬请留意书刊零售网点。也可从"北京 3844 信箱 软件世界杂志社"邮购。邮编 100038

[illegible]	大海战	行天 98(杀毒软件—正版 100 专用版)	世界美术大全
[illegible](上)(下)2CD	圣城争霸——无敌勇士 2CD	音乐小制作	中国古代书法
[illegible]	魔神战记II	多媒体制作工具大全	知识百科及电子图书
[illegible]	[illegible]	软件高速路(共享软件精华)(1)(2)2CD	二战著名战役(2CD)
[illegible]	星灵者(A)(B)2CD	我行我速	音乐小百科
[illegible]	魔翼大峡谷	PC315	股神
[illegible]	[illegible]冒险者(A)(B)(C)3CD	海阔天空	用多媒体学国际象棋
[illegible]	游戏时代(I)	装机驱动之超频 2000	古典文学经典书库
小学生学拼音	[illegible]	联想随机光盘 PC	异域之音
[illegible]	赤壁	素材类	中科音效
我的第一本[illegible]画册	镜花缘(A)(B)2CD	三维动画素材大全(1)(2)(3)3CD	音乐殿堂
怎样写好作文(小学版双 CD)	卡通总动员(A)(B)2CD	电脑美术图库(1)(2)2CD	艺术学习百科
怎样写好作文(高中版双 CD)	凯兰迪亚传奇 3—玛尔寇的复仇	世界风光素材库	南京大屠杀
[illegible]	水浒英雄传(A)(B)2CD	中国民间吉祥图案	成功之路—挑战 IQ、EQ
自私的巨人	基因战争	世界城市雕塑艺术图库	赴美留学指南
初二、三物理同步学 2CD	落日	相机中的世界	车迷宝典
初中化学同步学	足球 96	世界建筑图库	现代摩托精品鉴赏
初一、二、三语文同步学 3CD	银河私掠者II(A)(B)(C)3CD	中国古代建筑素材库—颐和园·北海	汽车世界
初一、二、三数学同步学 3CD	模拟城市大飙车	中国古代建筑素材库—故宫	现代美容世界
七彩魔方系列—词汇通	棋牌大师	中国古代建筑素材库—十三陵	现代流行服装
儿童学电脑	英雄游侠	中国古代建筑素材库—建筑装饰图案(1)(2)2CD	征服天空
世界童话宝碟(一)(二)2CD	97 游戏白皮书	中国古代建筑素材库—承德避暑山庄	中国家庭美食
趣味唐诗选 5CD	足球 96	中国古代建筑素材库—清东、西陵	摄影记者
转转龟上学历险	侏罗纪圣战	中国古代建筑素材库—北京坛庙	中国十大古典文学名著精选—金瓶梅(中英文)
转转龟捉迷藏	无限飞行	设计魔典(A)(B)2CD	中国十大古典文学名著精选—聊斋志异(中英文)
小红帽	雷霆战机	流行都市(A)(B)2CD	中国十大古典文学名著精选—水浒传(中英文)
潘朵拉的盒子	生化悍将II(A)(B)2CD	未来奇观宇宙天体	《多媒体世界》1993-1997 年珍藏版光盘
比比历险记	飞狼大战卡曼契	世界未来工业设计	《多媒体世界》配套光盘(98 年 1、2 两期)
金发歌蒂和三只熊	秦始皇陵之谜	国外店面装潢精选素材库	家庭小医院系列—耳穴的诊断与治疗
鹦鹉历险记	赤日	超级手绘图库—俏皮档案篇	令人震惊的科学
寓言故事	POWER F1	超级手绘图库—星座生肖俏皮档案篇	地球的奥秘
西游记	金山游侠	超级手绘图库—邀请函	股海引航
水浒传	玛雅历险记	超级手绘图库—校园篇(1)(2)2CD	人体奥秘
三国演义	G 档案	超级手绘图库—食品篇(1)(2)2CD	创业入门
红楼梦	炎龙骑士团II	超级手绘图库—节庆篇(1)(2)2CD	尼罗河——通往埃及的门户
感受英语	剑侠情缘 2CD	超级手绘图库—店头篇(1)(2)2CD	世界橄榄球博览
我给你讲	天惑	超级手绘图库—可爱植物篇	丝绸之旅
十万个为什么 5CD	明星大赛	超级手绘图库—交通工具篇	战略家的头脑—孙子兵法
棋谱选集	车王争霸	超级手绘图库—可爱人物篇	移民美国指南
高考作文模拟试题	NBA97	超级手绘图库—生活用品篇	孙子兵法
世界童谣精粹	第十一小时 4CD	世界百年广告招贴汇编	光盘版计算机图书(6CD)
[illegible]成龙记	小丑奇兵	装饰设计经典精品店(2CD)	中华国宝
儿歌专辑	魔宫快打	装饰设计经典住宅 (3CD)	欧美流行音乐
拼图城堡	星际大战	多媒体音乐制作素材集锦	外文字母标志大全
家教软件集锦	雷曼	精品素材 10000(A)	中国绘画史
三毛流浪记	风火少林	文化艺术类	山水画、花鸟画技法
儿童拼音教室	济世英雄	世界美术名作赏析(一)(二)2CD	本草医方类
世界少年奇材	反击	外国建筑艺术欣赏	去日留学
中华少年奇材	模拟公园	世界名家名曲赏析(上)(下)2CD	家庭诊治小医生
夏威夷神秘之旅	模拟直升机	中国摄影艺术作品精选	《读者》200 期 3CD
游戏类	主题公园	世界文化遗产—故宫	经典阵容(服装、美容、减肥健身)
神龙少年(大型游戏式教育软件)	模拟城市 2000	苏州园林	海外文摘(1984-1990 年)
[illegible]	风火战机	布达拉宫	海外文摘(1991-1997 年)
火狐狸	工具类	国外现代家庭装饰	用多媒体学桥牌
通关飞手 GAMEY KEY98	金山词霸 2	国外最新家具	家用电脑与游戏机—98 年合订本(上)
云霄飞车	超级解霸 4.5(正版 100 专用)	卢浮宫艺术赏析(雕塑、绘画)2CD	中国烹饪
世界枪王	共享风暴 1	中国美术全集(总目)	书法篆刻、人物画技法
游戏工厂	共享风暴 2(A)	中国古代诗词风韵	新中国邮票大全
水上狂飙	三维视界	长城	多媒体电子书—建筑画
国际越野拉力赛	[illegible]维金典	室内装饰装修设计	中国百年史(上)(下)2CD
齐天大圣	软件伴侣	中国园林艺术	98 中国国际航空航天博览会
水浒传·聚义篇	三维地图册	中国的世界遗产	世界军事百科(上)(下)2CD
雷神之锤	朗道电脑字典 ver3.1	建筑外观设计	CIS 手册制作宝典
[illegible]	长城个人字型	收藏系列—世界流通铸币	快捷理财系列——居家理财小财神
终极毁灭战士	写作之星	中华名胜	中英文求职面试一点通
98 游戏宝典	华建电子词典 2.0	中国陶瓷图典(上)	3D 人体百科探秘
网际风暴(A)(B)2CD	网络时代(I)	中国青年油画展	中国百科
地道战	[illegible]	[illegible]音乐	轻松炒股 2CD
经典游戏大全	公司宝典—电子文秘系统	明代古典家具鉴赏(1)(2)2CD	出国大全——留美指南
孤胆枪手	方正奥思'98(多媒体创作工具—学习版)	清代古典家具鉴赏(1)(2)2CD	香港风光
[illegible]	文友办公系统(字库、标准版)	中国近代建筑	家庭医学博士
[illegible]	指南针图书及电子出版物查询系统(普及版)	建筑室内装饰装修	中英文合同大全
[illegible]	随身百宝箱	中国美术学院油画精品(欣赏篇、教学篇)2CD	黄龙瑶池—九寨仙景
抗日地雷战 2CD	共享风暴 3(A)(B)2CD	一典余情	唐诗三百首
古惑仔	共享风暴 4(A)(B)2CD	世界音乐欣赏协奏经典专辑小提琴、钢琴(2CD)	宋词三百首
巴别塔	东方快车 98	世界音乐欣赏—世界音乐之旅(一)(二)(2CD)	论语
[illegible]设计师	译星 98	中国旅游	世界各国知识百科

邮购地址:北京市 813 信箱捷径电脑公司　电话:68520836

联系人:李文东　邮编:100037

销售地址:北京海淀阜城路 8 号西边平房商学院对面 121 车站旁

邮购者请您留下电话,以方便我们之间的联系。



笑傲江湖演义(二)

http://www.xajh.com

★ 请注意：本游戏内容不涉及政治、文化、经济、教育等严肃话题，请以玩游戏的娱乐心态看待本游戏。另外，本站点拒绝中小学生访问。



(一)游戏简介：

这次让我们听听两位朋友之间的对话：

"哎！是你啊，戏迷？最近又玩了什么游戏？"

"呵！又是你！老问！最近我玩了个互联网上的游戏，叫笑傲江湖之精忠报国！"

"我也玩了，不过总玩不好，听说你是活攻略，快教教我！先谈关于长内力的诀窍吧？"

"问的好，内力就象人的力气，随时消耗，随时积攒。只要你在线上就可以不断地长内力，你攻击倭寇、汉奸或被他们袭击时就会消耗。"

"那我就每天都吊在线上不就行了？"

"(你这人怎么没脑子呢！)这种方法是不足取的。一是这样会花费大量的银子（不值得）；二是耽误工作和学习(违背游戏本意)；三是策略太死板。如果你上了线就去吃个晚饭或是开另一个窗口去 YAHOO 查其他资料，那等你回来的时候就会发现自己的真身很有可能已被倭寇或汉奸打成网络废人了。就算幸运没有碰上敌人，你的内力也不会上涨多少——这个游戏不会让一个长时间发呆的侠客白拣便宜的。"

"这么说，积攒内力也有秘诀啦？"

"YES！要注意游戏中的一些特殊的地点，有些地点只能每秒积攒 1 点内力，而有些地方却能够每秒积攒 4 到 5 点内力；再有就是龙门客栈这个地方，有个武林第一智者诸葛一休，你若是遇到他，就有机会得到他的"包子"，价值上万内力的包子！只是你必须回答出他的问题。"

"我终于有些开窍了，我就一直攒啊……Zzzzzz……"

"别！还没完呢！"

"啊？这么繁啊！"

"掌握更多的窍门才能玩好游戏咪！你学不学吧！"

"我学我学！我的志向可是成为一代笑傲江湖的大虾！"

"好，看在你诚心一片，我就教教你吧。每个侠客都有内力上限。这个上限值是根据侠客等级来计算的。所以闷着头练功夫很危险的哟！"

"好险！只差一步就……谢谢指导啦，原来我就这样成为了一代大虾！我要指点江山！我要……"

"(暗笑：凭这点就异想天开了？还没入门呢！)好，好！呵呵，祝你成功！"

(未完待续)

(二)笑傲江湖演义：

时光斗转星移，一转眼，已是五年后了。当年红极一时的大汉奸头子月亮在江湖上已经五年没有动静了，风传她已恶贯满盈死于躲藏的轩辕岭之中了。令人奇怪的是唐门萤火虫于两年前去霹雳堂后便神秘失踪，这不禁给江湖罩上了一层厚厚的谜云。沙龙忍了两年，觉得实在憋不下去了，便只身赶往霹雳堂。

等他赶到霹雳堂时已是深夜了，天上的云很厚，遮住了月光和星星。实在是令人胆寒，沙龙不禁想到一句话：月黑风高夜，杀人放火天……

突然，从霹雳堂的房檐上掠下一道黑影，沙龙一惊道：什么人！黑影道：沙龙，今天让你做个明白鬼。朝廷对你们这些江湖黑道的人物已经很给面子了，可你们竟然蹬着鼻子上脸！五年前，你和萤火虫一起做的案子你该不会忘了吧，月亮大人惨遭你们毒手。我乃是大内锦衣卫密使 legend of，今天就是奉了东厂的命令来送你上西天的，快快把脑袋留下来，我好去交差领赏！

沙龙凛然道：东厂残害江湖好汉无数，我劝你把招子放亮点，省得世上又多一个死鬼。Legend of 大怒，双掌一错便向沙龙袭来，沙龙当下举拳相迎。几招一过，沙龙大惊：这个大内的鹰爪很是了得，才过了两招自己已是尽处下风，看来绝非是他的对手！三十余招过后，沙龙已是高接低挡忙了个满头大汗，眼见着便要不行了。沙龙也顾不上面子，当下夺路而逃。Legend of 冷笑一声，追了上来。

Legend of 几个起落已追至沙龙的身后，一式"万寿无疆"化掌为指，指力笼罩着沙龙的六大穴，裹着 20 万内力的劲球击向对手，沙龙抽出宝刃雷音剑奋力回身一架，无奈对方的功力深厚，这一击的内力竟透过剑身着实击中了前胸，直打得沙龙惨呼一声，五脏六腑都跟着翻腾了起来。Legend of 狞笑道：沙龙，你不是说东厂的人不长眼吗？今个我就惹你了，你跑什么？让你尝尝我的葵花神功！说着又是一招运上 20 万内力的"福如东海"，右时飞快地击向沙龙的面门，沙龙顿时鼻血奔流，身形踉跄……昏暗的夜色下，更显出了 Legend of 一张狰狞的脸，沙龙自知大限将至，却也无力回天，只低骂了一声："你这大内锦衣卫的鹰爪，要杀就杀！我……"他受伤极重，竟已说不出话来。

这时，令人惊诧的一幕出现了。当年被沙龙和萤火虫合力追杀的女魔头月亮突然飞奔而来！只见她二话不说，以迅雷不及掩耳之势运起九阴白骨爪的掌力，一招"蛇咬枯草"凝着 30 万内力，正抓中 Legend of 的右臂；Legend of 的整条右膀顿时折断，他闷哼一声，痛得两眼一翻差点背过气去。月亮狂嚎道：你算什么东西，凭你也敢跟我抢？萤火虫、沙龙的命都是我的！她不依不饶，上前又是一招"粉身碎骨"，猛吐内力 40 万于右手，向 Legend of 的天灵盖抓下，可怜 Legend of 立功心切，没头没脑地便被月亮杀了……

沙龙已是摇摇晃晃，几欲晕倒。月亮狂嚎道：沙龙，萤火虫深居简出我逮不着她，你我可是随时随地可以宰的！可我不要你这么容易地去死，今儿个我救你一命，只为了日后再慢慢折磨你！我要你饱尝求生不得求死不能的滋味，等着我吧！！说罢大笑而去……

此时离沙龙刚到霹雳堂不过一盏茶的工夫，却经历了一番九死一生，沙龙不禁担心起来：如果月亮此时在江湖上兴风作浪，那还真难找出个人来与之抗衡。

沙龙再搜了搜 legend of 的尸体，却发现了一封火漆密函，封皮上写着：东厂军机处密令。

(未完待续)

注：加下划线的都是游戏中真实玩家角色的名字。

(三)江湖实力 TOP—TEN(截止 1999 年 5 月)

(实力＝武器级别＊内力)

排名	侠客	编号	实力
1	四川唐门萤火虫	7	6005020
2	大理段氏好好先生	255	4515637
3	桃花岛月亮	4	4464278
4	五岳剑派沙龙	5	4022025
5	少林派傻刀	224	3129102
6	大内锦衣卫 Legend of	52	2663865
7	武当派假名	154	2407600
8	天山派掌柜	15	2369346
9	日月神教楚天舒	134	2199456
10	权力帮东方不亮	184	1401030

榜评：实力榜无疑是最有价值的榜，反映了当今大虾们的真正实力。呵呵，刚听说好好先生和萤火虫成为了新一届的武林治安管理员，这下大家就放下心来玩游戏吧，有诉苦、讨公道的地方啦！同时也对那些有了 XXXXX 内力就自以为不含糊的玩家们提个醒：逆水行舟，不进则退。继续努力吧！

(四)精彩玩家留言：

1. 姓名或侠客编号：224

一点感想

近几日江湖英雄辈出，但江湖中二十大公司里的大虾们基本是单干户，能否搞个有自己门派可进入的俱乐部，管理本帮派事宜。如我们派已有多少门下弟子啦、最近有谁被欺负啦、帮主是谁啦、如何剿灭倭寇啦、统一对外宣传口径、保持独立自主的外交方式，这样才象个门派嘛。否则云游四海，连总舵都不一定瞧见自己兄弟，多失败呀。有些人投靠倭寇，有些人各自为政，应该有人出来领导，清理门户，光大本门，这样才能弘扬我大中华之风采，压小日本之猖狂。但争夺本派掌门职位，会不会引起。。。？会不会被利用。。。？罢了罢了，小僧凡念太多，自从。。。，难得正果啊。。。。。。

巫师点评：这是个很好的建议。如果广大玩家喜欢，一定会在今后的游戏里使用这套规则的，而你这个老想着花花世界的大兴和尚吗，就当个点子俱乐部的经理吧！

2. 姓名或侠客编号：兔神

兔子历险记

夕阳的余辉温柔地轻抚在脸上，我喝干最后一口酒(咬尽了最后一口萝卜)，闭上双眼。突然，伴着一声凄厉的惨叫，一人影飞快的掠过我的身旁。另一人影则应声倒地。

"是谁?"*_*凸

远处突然传来楚天舒的大吼：大理段氏好好先生被 134 号楚天舒所杀！！楚天舒天下无敌，玉树临风！

"什么！！！！">：- <"呜……"

两行热泪顺着我的脸颊流下来，想起我们在聚闲庄的那段悠闲日子，我咬碎兔牙！我要报仇!!!

走遍千山万水终于追到楚天舒。野猪林里，飞刀飘飘，剑气纵横，"独脚铜人"一脚把我踹成了网络废兔，可就在那一刹那间，我那天下无双、弹无虚发的小兔飞刀也刺入了他的虾头，楚大虾被兔子玩命的勇气吓得魂飞魄散，"你，你是谁？疯子还是兔子。。。。。。"

要疯也是你疯了，你怎能体会我的感受?！虽然每一秒钟血都在不停地流。可一想到报了杀友之仇，爽哉！~_~

终点就是起点，飞宇掌的兔神又要笑傲江湖了。:)

巫师点评：控方律师出示楚大侠杀人的最有力人证！(兔子算人证吗！！)肃静！！肃静！！陪审团可以到休息室去讨论一下结果了。(拿下白色假发)别闹了吧，放下屠刀，立地成佛吗……。否则过不了 24 小时，楚天舒大侠又要以"兔子等着瞧"来一篇 200000 字的社论了。

★其他精彩内容请浏览网页 http://www.xajh.com

★游戏巫师 Benny xajh_support@email.com

第三波暑期九行星系列活动

一、免费新游戏试炼场

暑假期间，第三波公司为了让广大玩家充分了解‘九行星’产品，特意开辟了两处‘游戏试炼场’让您玩到爽

1、中关村硅谷电脑城一层

2、NOVA电脑广场三层‘百软阁’

时间：99年7月24日～8月28日　每周都有奖品喔！

二、主题首发式

游戏—最重要的是一种融入感！那么，暑假期间让我们共同融入那五彩缤纷的游戏世界，详情请密切关注各大时效性媒体！

三、冥王星之《博德之门》系列活动

1、‘百名勇者大挑战’：自产品上市日起，前100名将中之版最终进度寄至本公司的玩家，将有机会免费延续博德的冒险旅程

奖品：《博德之门》资料片《剑湾传奇》

2、‘博德之星’绘画比赛

请您以《博德之门》中的人物为蓝本，勾勒出您心目中的英雄

奖品：简体中文版《龙枪编年史》

四、行星大碰撞

只要您购齐九行星系列产品中的《神偷》、《工人物语》、《大航海时代外传》、《异尘余生II中文版》、《大富翁世界之旅》、《凯撒III中文版》共六款产品，并一次性寄回产品内‘换领卡’的前100名玩家将赢得‘天王星’—《大航海时代IV》，其余玩家将得到‘海王星’—《三界谕II真爱不死》。等您喽！



第三波暑期九行星之地球

以全世界的海洋与港口为舞台，自由地展开一连串的冒险。目的除了要得到国家最高爵位外，并须达成设定于每位人物身上之最终目的。

●二位主角，更细致的故事

以“大航海时代Ⅱ”的游戏系统为基础，将主角锁定在二个人身上，借以实现更致密的故事性。每段故事的份量、事件数亦大幅增加。

●每次游戏都觉得新鲜，是一套自由度高的游戏系统

虽然还是会提示当前的目标，但是却可以不受其拘束，自由玩家可以自由决定何时前往何处、要做什么。自由地享受游戏的乐趣。

●忠实地再现中世纪的世界

以美丽的电脑动画与异国风情来装点缤纷的色彩，将中世纪时候的全世界作细腻地再现。另外130个港口以美丽的电脑动画与异国风情来装点缤纷的色彩，可以身历其境体验当时航海的心情。发现古代遗迹和稀有植物等也还写实地设定了风向、潮流等气象资料，会增加航海的乐趣。

第3波軟件(北京)有限公司

地　址：北京市马甸裕民路12号E1元辰鑫大厦516室

邮　编：100029

电　话：(010)62023122　传　真：(010)62368776

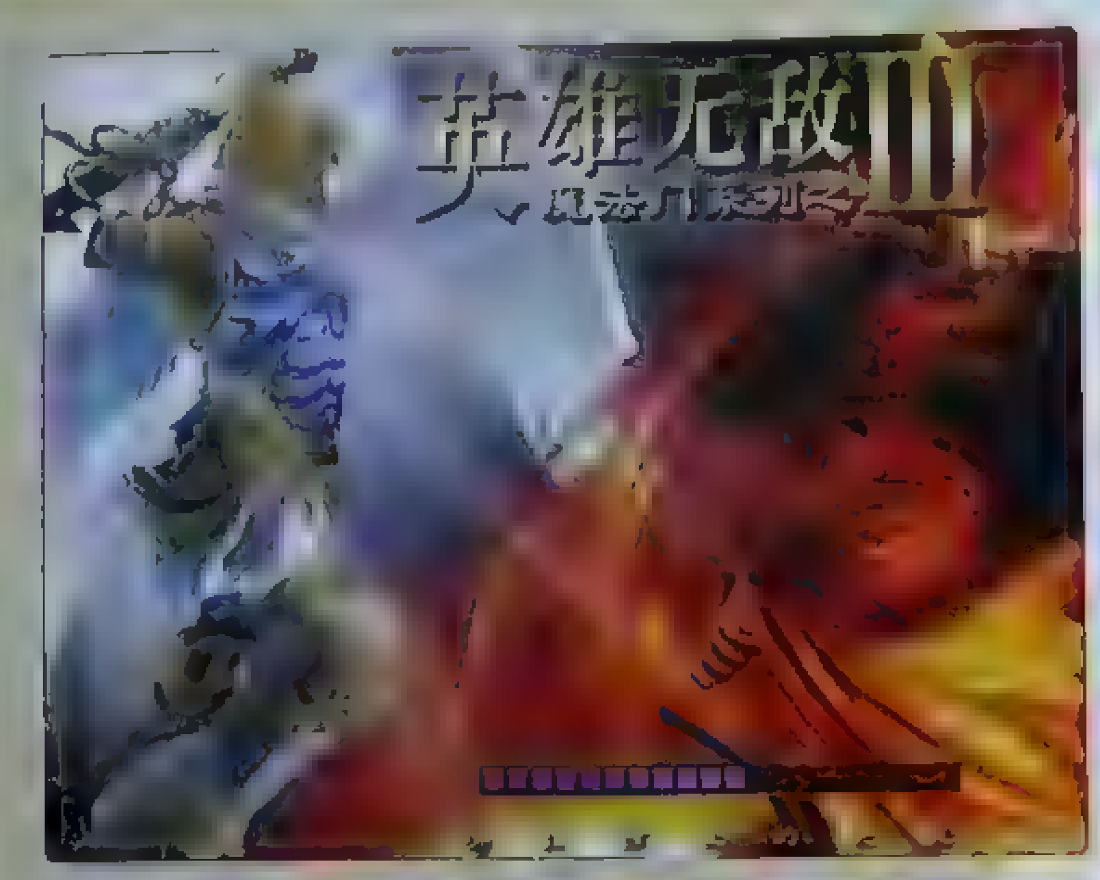
E-mail: acertwp@public.east cn net

KOEI™

Ubi Soft

上海育碧电脑软件有限公司

北京联络处



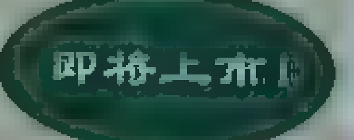




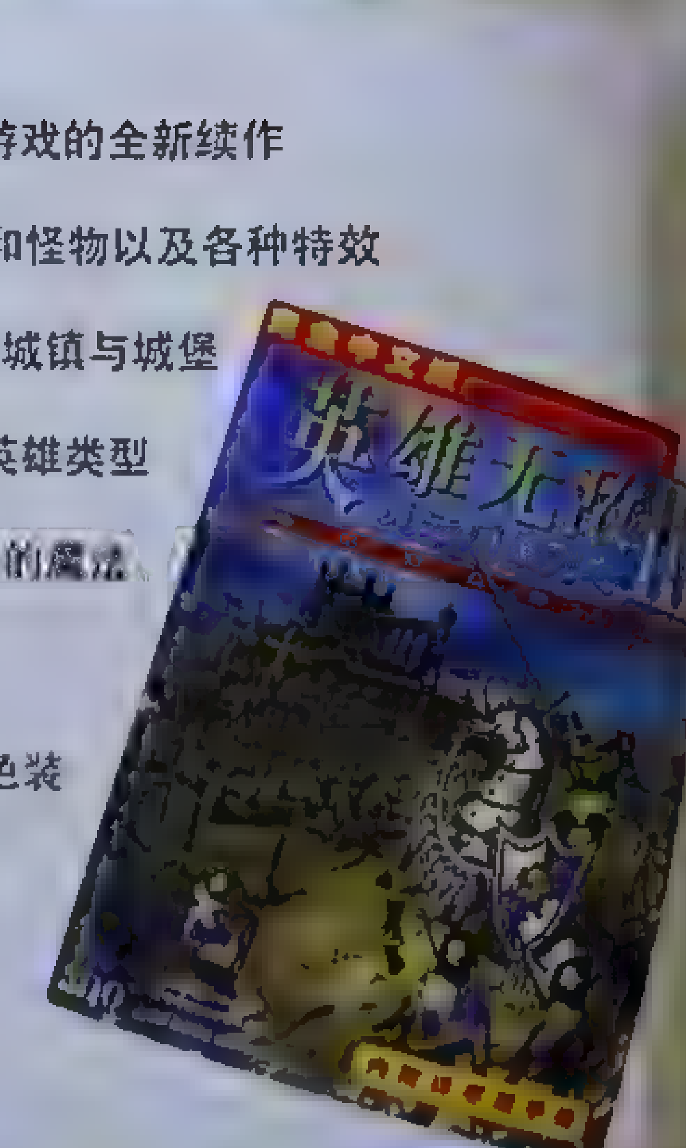
这才是真正的汉化版!

- 大受欢迎的回合制策略游戏的全新续作
- 采用3D技术制作的角色和怪物以及各种特效
- 8种完全不同风格类型的城镇与城堡
- 16种能力和种族不同的英雄类型
- 高达118种的怪物，更多的魔法、建筑以及神器
- 达到17个装备位置供角色装备各种物品与武器

权威性的**完全中文汉化版**，包括**全中文界面，全中文配音**，绝不用任何汉化“补丁”！

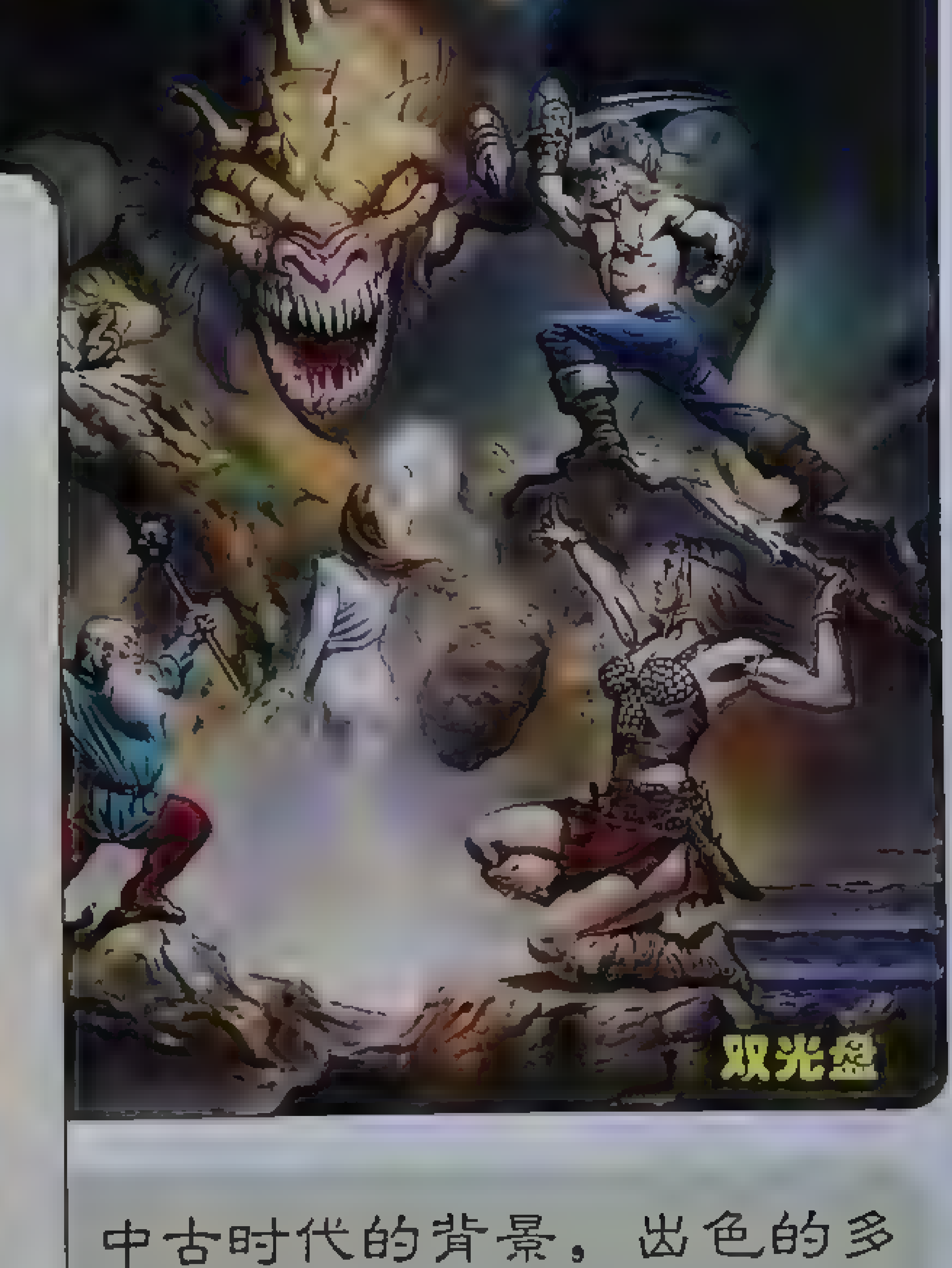


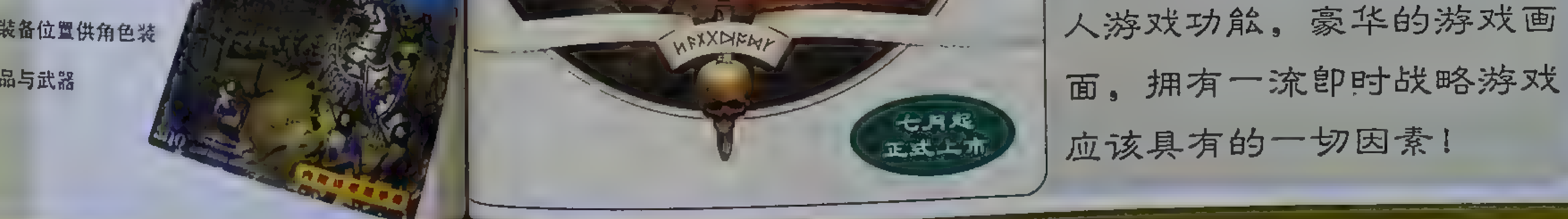
请密切留意下月的广告



经典角色扮演游戏魔法门系列的全新续作

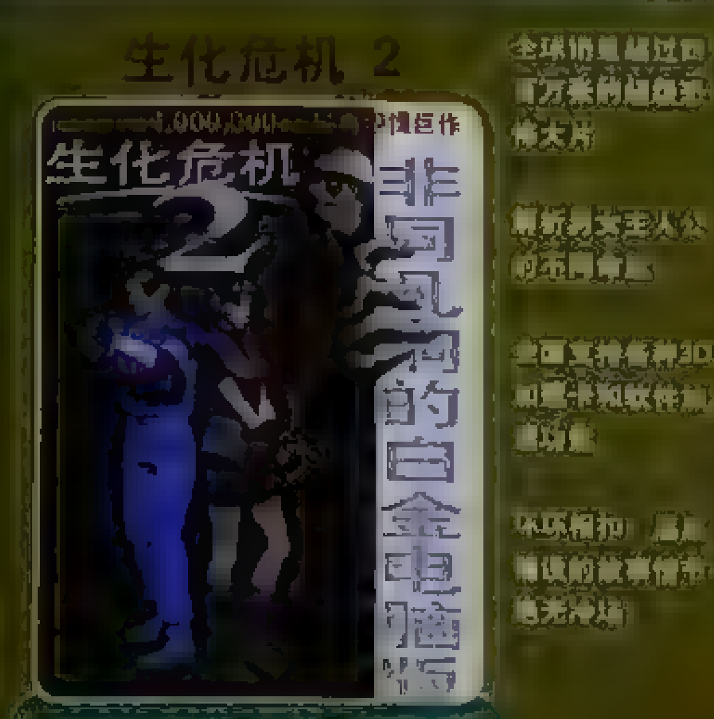
七月上市!





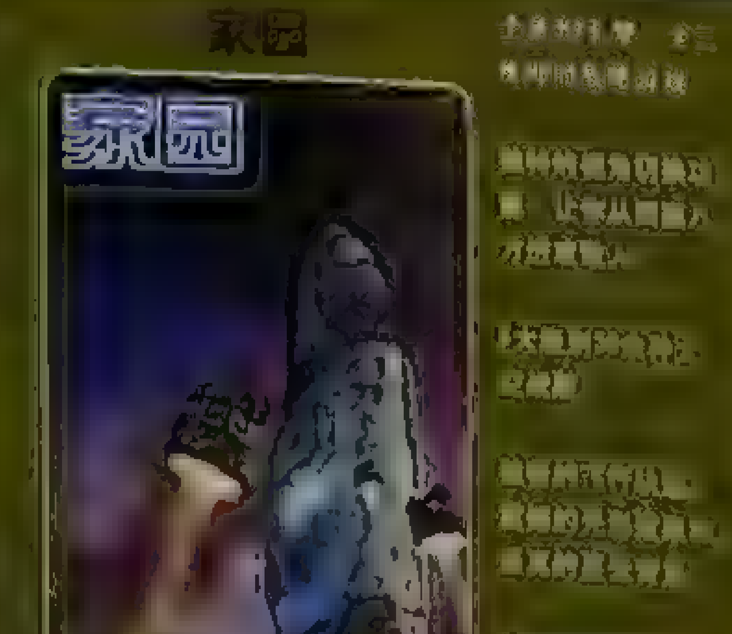
中古时代的背景，出色的多人游戏功能，豪华的游戏画面，拥有一流即时战略游戏应该具有的一切因素！

生化危机 2



热卖中 双光盘 138元

家园



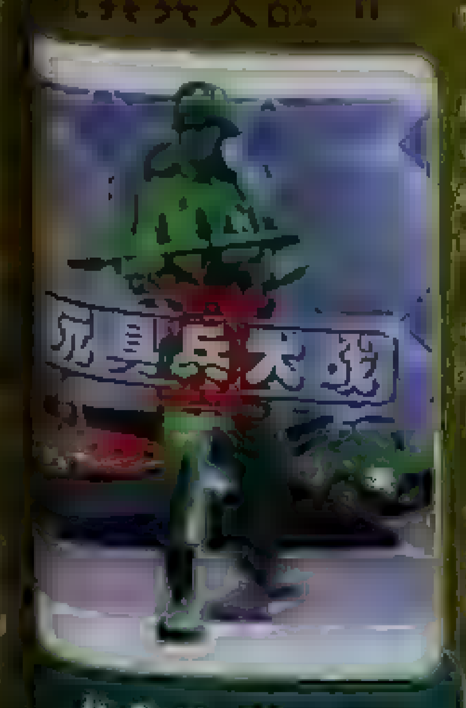
9月正式上市

时空之轮



9月正式上市

玩具兵大战 II



热卖中 98元

狩魔猎人 3

GABRIEL KNIGHT 3

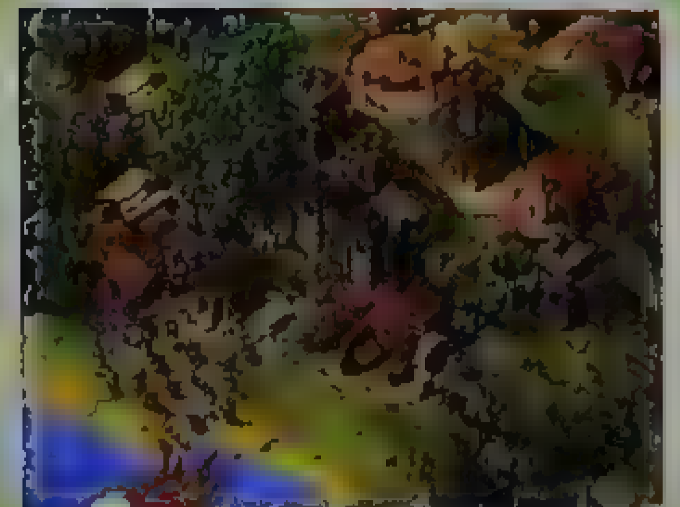
8月正式上市

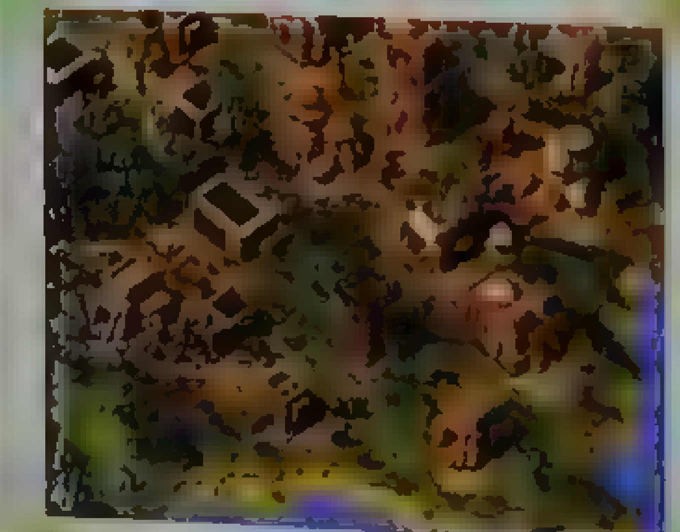
赛普特拉战记

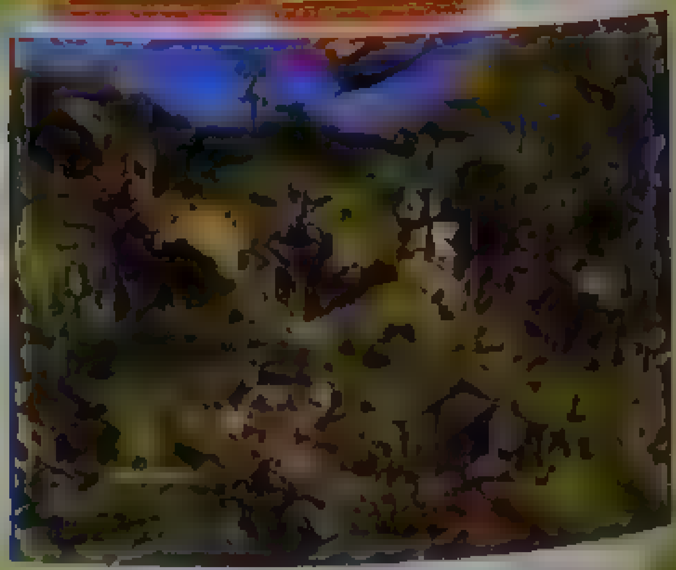
11月正式上市



第三波暑期九行星之金星









第3波软件(北京)有限公司
地　　址：北京市马甸裕民路12号E1元辰鑫大厦516室
邮　　编：100029
电　　话：(010)62023122
传　　真：(010)62368776
E-mail: acertwp@public.east.cn.net

地球 2140

销售量突破 10000 套



公元 2140 年，我们的地球由于过度开发，以及战争中使用各式生化武器破坏，变得不适合人类居住，历经 100 多年的纷乱，各方势力相互兼并，终于形成两大集团地对峙：一方是联邦(United Civilized States' UCS)，掌控着美洲、西欧和北非地区，另一方则是盘据东欧及整个亚洲的"欧亚帝国"(Eurasia Dynasty' ED) 澳洲和非洲的大部分地区早已残破不堪，一片荒芜没有人迹，恶劣的环境逼使人类开始转移到地下生活，而地面上仅存的稀少资源，当然是两大势力必争的对象，于是这场地球上最后一次世界大战战幕拉开，究竟鹿死谁手呢？

高解析的画面最高支援到 800×600 像素，64K 色，所以一些厮杀、爆破场面特别惊心动魄，另外，在关卡间也安排数十段精心制作的动画，配合立体声 CD 音源，还满有那种未来世界的感觉哦！

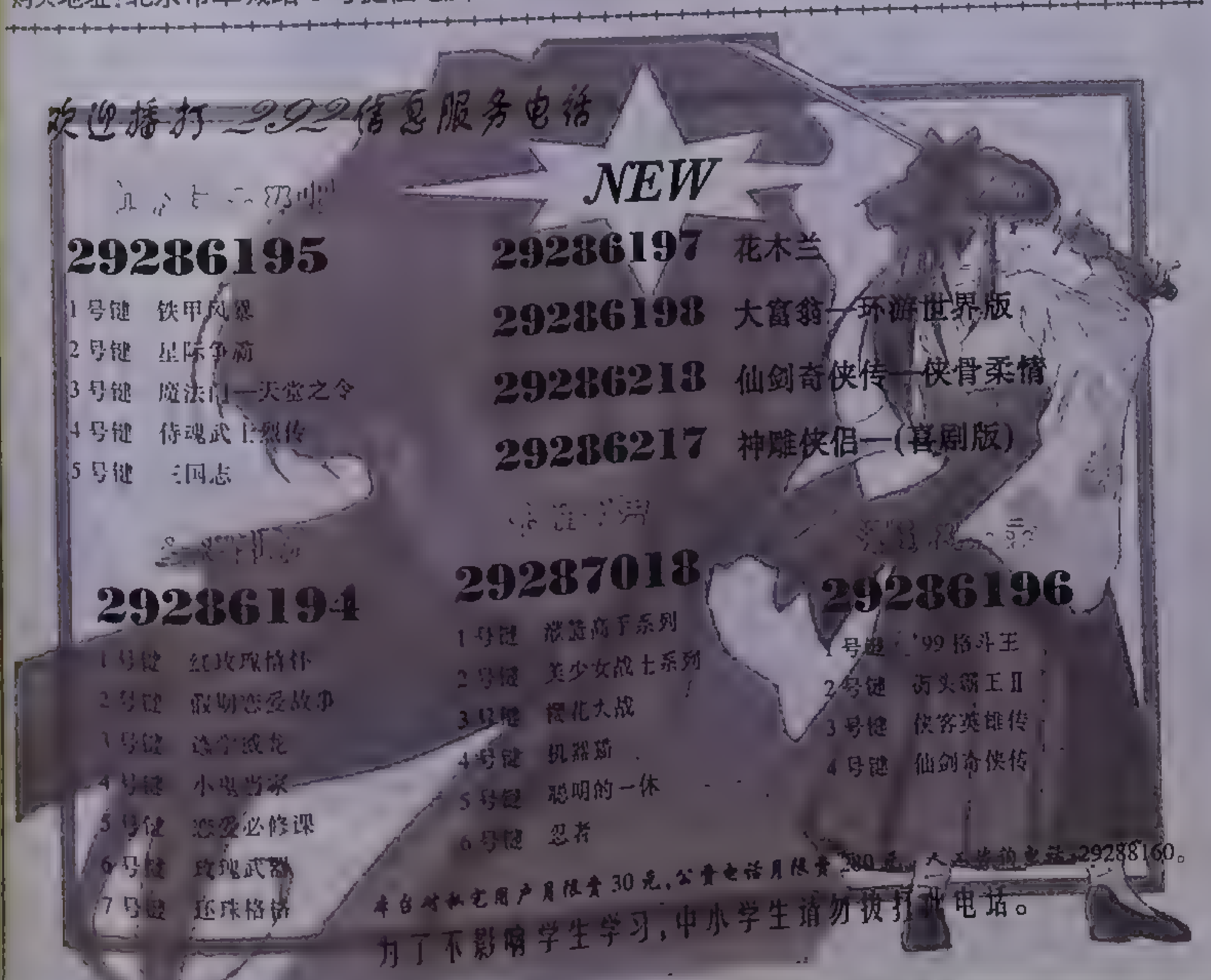
游戏包含了 20 多个联线关卡，针对对战等多人模式设计，最多可供 6 人上网厮杀。

游戏总计提供了 50 个任务，每个关卡都有不同的挑战，有时需占领敌人的重要军事设施，有时要解救人质等等。要完成这些任务可不简单，不但要考虑经济上的策略，甚至也和地形运用有密切的关系，玩者需手脑并用才能顺利过关。生产工具、建物和战斗单位总计超过 70 种，够玩者们好好伤一阵脑筋。

在先进的 2140 年，战争也变得华丽无比，相信会让您眼花缭乱。其中甚至包括惊人的核武器，这些足以在一瞬间毁灭世界的东西，在这款游戏中仿佛司空见惯，一点都不希奇。

零售价：30 元

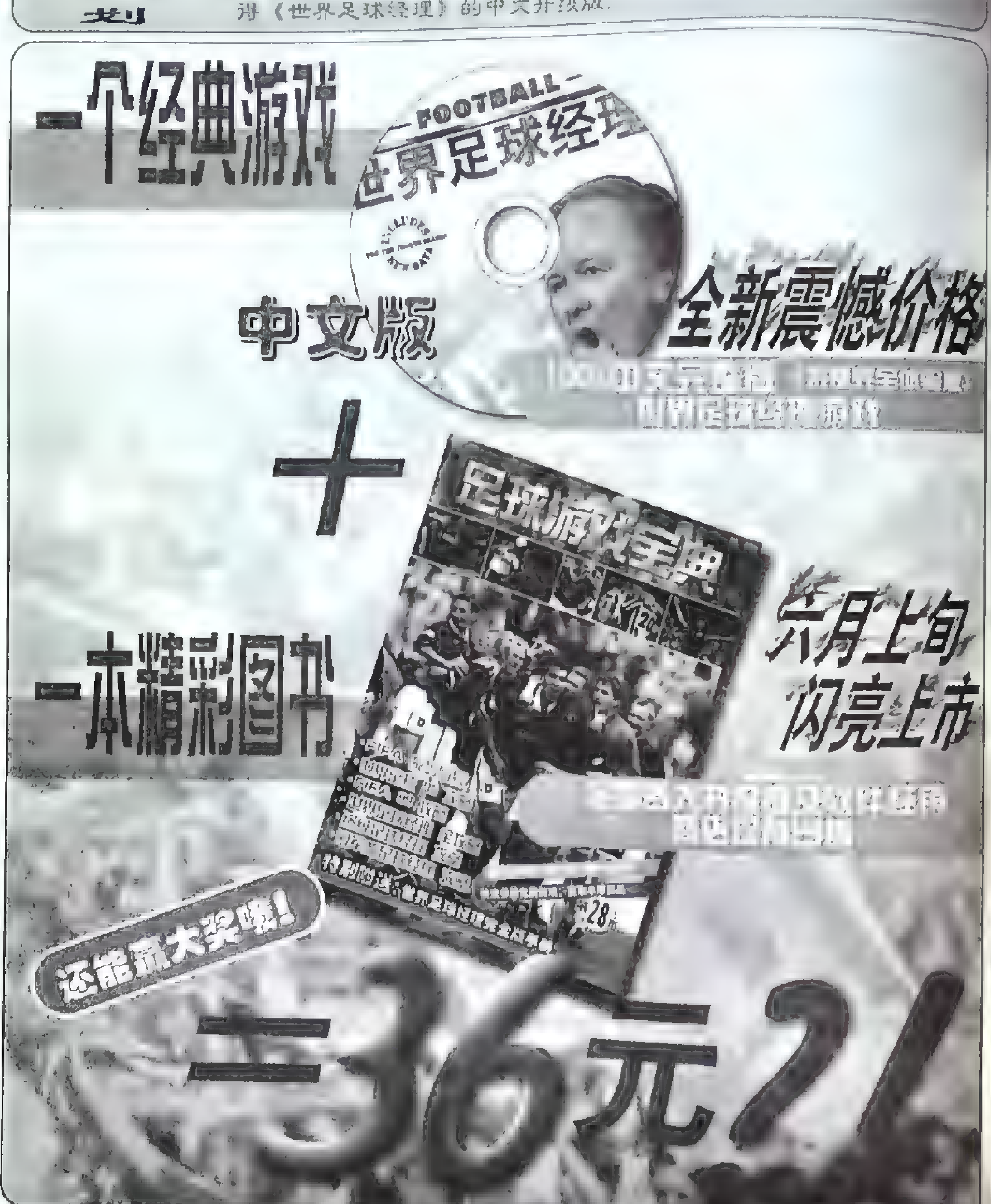
欢迎邮购　(邮费 5 元/套)　咨询电话：010－68520836
购买地址：北京市阜成路 8 号捷径电脑公司　邮购地址：北京 813 信箱捷径电脑公司　邮编：100037



"英"
升
"中"
计
划

为了回馈广大英文版用户的支持，上海育碧特别推出了升级计划：

英文版用户只须剪下用户手册第四页的左上角(请务必包括"第一章"三个字)，将其贴在汇款单的附言上，并汇来12元邮寄费，就可以获得《世界足球经理》的中文升级版.



Ubi Soft
ENTERTAINMENT

上海育碧电脑软件有限公司
地址 上海市张杨路500号17楼
邮编 200122
电话 (021)58788989-223,232
传真 (021)58387021

北京联络处
地址、北京海淀区知春里28号开源商务楼3楼
邮编 100086
电话 (010)62644344
传真 (010)62641444

网址 http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com

价格如此吸……难怪……

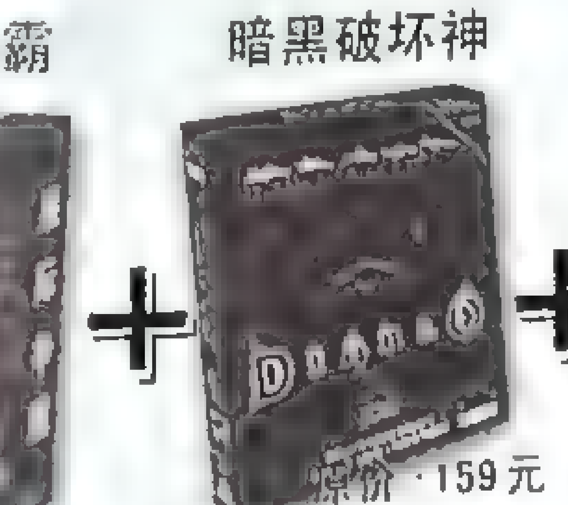
经销商
名不分先后)
62630457
62533599
62629974
62616742
68520823
苑 82613832
方 62622932
氏 62618193
尔 62640225
任 62559725
合力 62510135
软件 82610936
顶尖 62612296

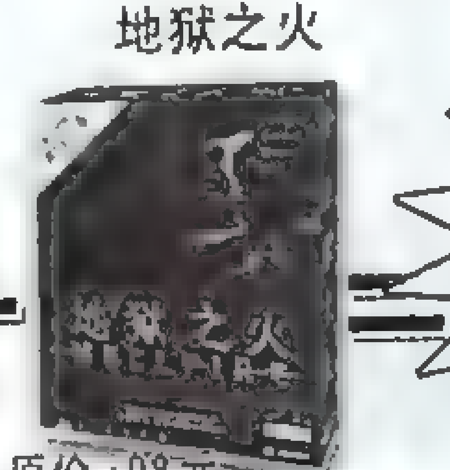


软件专卖店

魔兽争霸II-黑潮 + 星际争霸 + 暗黑破坏神 + 地狱之火 = ￥188







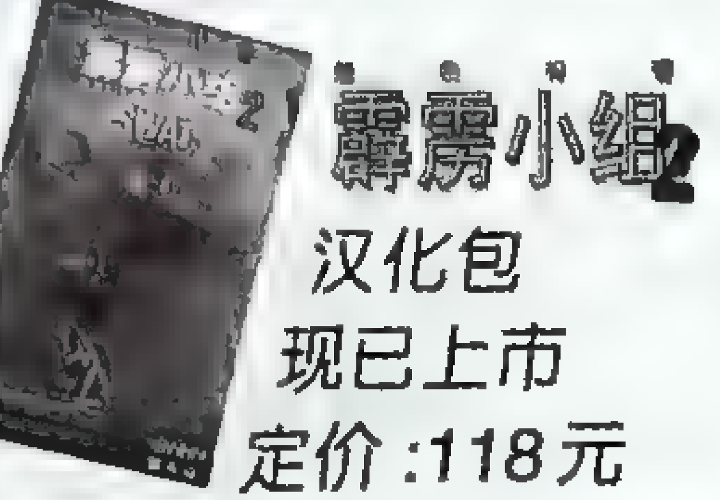
✓完全中文版《魔兽争霸》 ✓《星际争霸》含汉化包，可免费上battle.net联网作战。
✓每套产品均附有精美、详尽说明书。 ✓还可参加邮购奥美产品连环大优惠活动!



钓鱼高手
现已上市
定价:68元



半条命
HALF-LIFE
热买中
定价:148元



霹雳小组2
汉化包
现已上市
定价:118元

AUTOSOFT
奥美电子(武汉)有限公司 地址:湖北省武汉市友谊路145号 电话:(027)85836013
传真:(027)85836017 邮编: 430022 E-mail: cheung@public.wh.hb.cn
北京分公司 地址: 北京市海淀区白石桥路3号友谊宾馆万隆物业B座202室
电话:(010)82612362 传真:(010)82612367 E-mail:cheung@public.bta.net.cn

多媒体电脑绘画精灵



没有经过专业美术训练
一样可以成为电脑绘画高手

● 各式各样的鼠标绘画笔

素描铅笔、油画刷、油漆桶、喷枪笔、油性蜡笔、水性毛笔、奶油裱花棒等奇形怪状的画笔随你挑选，儿童画、国画、油画、水粉画、素描等多种形式的作品任由你去发挥。

● 丰富多彩的造型图片库

提供了上百种现成的花鸟昆虫、动物植物、卡通人物、自然风光、天空海洋、汽车飞机、房屋建筑等数不清的造型素材，你可以根据需要随意缩放，自由旋转。

● 千奇百态的魔术变换

只需要轻轻移动鼠标，挥动一下魔术大棒，指定的图案会在你手下幻出千姿百态。

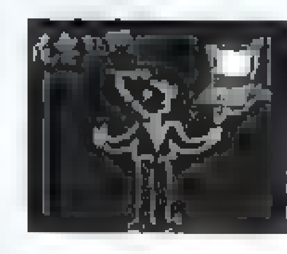
调色盘可自由选择和勾兑出种千变万化的颜色

清晰效果、模糊效果、马赛克效果、浮雕效果毛玻璃效果……

● 全程语音导航、画稿自动保存

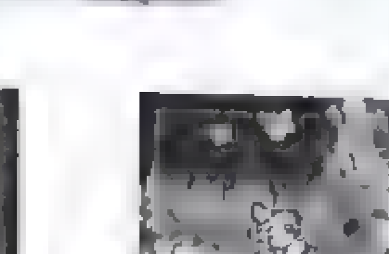
亲手做个漂亮墙纸感觉肯定会更好

98元













素描

水彩

“金山画王—惠普杯”全国少年儿童电脑绘画大赛

HTTP://WWW.KINGSOFT.NET

咨询热线：62524868-320

金山公司 KINGSOFT

北京：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层 (100086) 电话：(010)62524868 传真：(010)62638287

珠海：珠海市吉大厦花山金山电脑大厦 (519015) 电话：(0756)3335688 传真：(0756)3335260

HTTP://WWW.KINGSOFT.NET EMAIL:SUPPORT@KINGSOFT.NET 信箱：北京市9605信箱

千典游戏龙之樱花飞舞时

4CD/38元附送精美CG画册全线引爆热卖中——暑假特版

游戏无限

著名的Kalisto游戏公司最新3D打斗冒险“黑色星球”完全正式版(中文版、全程汉化)
极品飞车IV代试玩版
与荣誉试玩版

电玩音乐

人最后的我的女神 ●天诛-忍凯旋
淘气宝贝 ●少女革命 ●非常偶像
电兽赛车 ●流星花园 ●绝密战队
警察密令 ●异度装甲 ●神秘世界
骑士传 ●城市猎人 ●浪客剑心
的圣斗士星矢十二神殿
等20首精选SS/PS/TV游戏音乐主题

过关不败

心跳回忆完美结局存盘，可看所有女孩的告白
明星之梦所有照片相簿和事件相簿存档
淘气宝贝存档文件(全部回忆)
帝国时代II超级存档文件
红军敢死队之使命召唤所有关卡存档
博德之门最终存档
生化危机II无敌存档文件
三国志曹操传超级存档
战争地带2100拥有全部技术超级存档
英雄传 局存档
古文明霸王传隐藏关卡存档
星球大战X战斗机，同盟铁翼无敌修改器
博德之门属性编辑器/物品编辑器修改器
军人II无敌修改器
人II存档文件修改器
方公园修改器
江湖修改器
风色幻想魔兽控制器
魔法师传奇修改器
魔王座III的12项作弊器
最终幻想VII的47项超强修改器
战天虫II作弊器
生化危机II修改器
红军敢死队之使命召唤无敌编辑器等，30套最新的热门游戏修改作弊器·超级存档等……

黑色星球——千典游戏龙暑假特版随盘附赠完整正式版游戏

与帝国时代II一样壮观的情节动画，绝不次于古墓丽影III的场面及引擎设计——同样是3D打斗冒险游戏，在奔腾级机器仍可平滑运行，中文界面全程语音汉化，强烈推荐

魔音世界

本光盘收录了●大量多媒体电子特技音效创意效果●卡通游戏专业声效●自然界日常完美部分●珍贵收藏的纯正世界MIDI金曲佳品、港台各时空回味超级经典再现！

壁纸千寻

包含●名模风采●情侣之诚●植物花卉●卡通游戏●魅力倩影●车坛迷离●大片海报●未来时代●自然风光●精美礼品，等十四类专栏精心设计的高分辨率特级壁纸，即时欣赏经典时刻！

访客奇兵

3D演绎网页艺术、超酷级访客奇兵●千奇百怪的精彩小图库●动态Email图库大礼包●花鸟的精彩异动态图库●超级网页点拨●极品发烧游戏网址，奇幻世界网络风景，情人在线特殊礼物●娱乐休闲影视音乐●各种最新internet相关的最新精品速递●随盘全附赠微软IE 5.0简体中文正式版！

休闲百分百

包含●国歌、秋日私语、漫步蒙娜丽莎、罗密欧与朱丽叶、献给爱丽丝等古筝/钢琴/萨克斯曲●超级世界经典名著●港台排行金曲●千首最MIDI●九零年代超级大片欣赏……

休闲一刻

●彩屏大破坏(机关枪/喷火枪/雷神炮/电锯/电光超人/轰炸战机/强力娃娃)
●新世纪EVA射击练习●英雄救美●钻石大富翁
●龙城●招财猫●啤酒吧●T拔鼠●弹力炸弹
●花园宝藏，等20套休闲游戏小品套餐……

补来补去

●真命天子补丁●龙之火补丁●吞食天地4补丁
●fifa99 16个俱乐部联赛补丁
●生化危机II玩隐藏游戏补丁
●三国群英传II最新v1.04补丁
●风色幻想魔导圣战的魔兽控制档补丁
●模拟城市3000中文版免插第二张光碟补丁
●NBA99/NFS3/NHL99/TP2000的Voodoo3补丁
●雷神之锤III视频Voodoo/VoodooII效果补丁
●雷神之锤III测试版升级包增加网弹与雷神炮和两幅新地图 ●战争地带2100补丁
●冠军足球经理III的最新补丁●决战朝鲜补丁
●星球大战-X翼联盟2.01版补丁
●极品飞车4正式版开启所有赛道和隐藏车补丁
●极品飞车4正式版中让奔驰和法拉利在警车模式中可选补丁
●极品飞车4试玩版中白天下雨晚上下雪的效果补丁等20多种最新热门游戏补丁……

电玩陆海空

●含36种小宠物游戏的宠物集合 ●电子风铃
●金山游侠II代200次使用最新4.21共享版
●比卡超桌面主题●最终幻想8的超级豪华屏保
●命令与征服II泰伯利亚之日有声屏保
●山脊赛车IV代R4 v0.8有声屏保内置墙纸功能
●虚拟光驱3中文版 ●气质测验器/体格检测器
●彩票模拟器3.0 ●幸运13自测器3.0终结版
●ReadBook 1.1很酷的电子小说阅读器
●FooBar桌面粘贴纸●Y2K 2.0模拟千年虫发作
●玩格斗游戏模拟手柄程序 ●电子日记1.0版
●最新豪杰超级MP3播放器●PsxPlay 1.25新版
●VCDCutter V4.00国人自己的MPEG播放软件
●日文游戏汉字通●SIM PS bleem!简体中文版
●高性能看图工具，著名的ACDSee最新V2.41版等近40种玩家必备工具……

能源基地系列：装机驱动之超频2000

尽录百种硬件品牌600多种型号的主板BIOS升级\声卡\扫描仪\打印机\网卡\显卡影卡\调制解调器\东芝笔系列\CD-R\数码相机等14大类99年最新热点驱动程序，及多种超频利器、增强测试、软跳线工具、是继“能源基地——驱动大全”后全面支持奔腾3速度的硬件软超频自升级法宝，随时随地潜能再现！

组合空间内容

疾风号：	超频2000+共享风暴III+IV	SCD简套装
菜鸟号：	千典游戏龙I+II	SCD简套装
梦幻号：	漫步者全四辑	SCD简套装

新月光盘产品邮购报价

共享风暴光盘版第三辑	2CD	零售价 40元	邮购价30元
共享风暴光盘版第四辑	2CD	零售价 40元	邮购价30元
千典游戏龙第一辑	2CD	零售价 28元	邮购价23元
千典游戏龙第二辑	3CD	零售价 28元	邮购价28元
千典游戏龙第三辑	3CD	零售价 28元	邮购价28元
漫步者第一辑魔音世界	1CD	零售价 25元	邮购价20元
漫步者第二辑壁纸千寻	1CD	零售价 25元	邮购价20元
漫步者第三辑访客奇兵	1CD	零售价 25元	邮购价20元
漫步者第四辑休闲百分百	2CD	零售价 25元	邮购价20元
装机驱动之超频2000	1CD	零售价 28元	邮购价25元
组合空间疾风号	5CD	零售价 50元	邮购价45元
组合空间菜鸟号	5CD	零售价 50元	邮购价45元
组合空间梦幻号	5CD	零售价 50元	邮购价45元
千典游戏龙之樱花飞舞时	4CD	零售价 38元	邮购价35元

卡通园地

●魔幻游戏/幽游白书/月华剑士/双星记/圣传/美少女战士/魔法骑士/超时空要塞/爆裂公主/新世纪EVA/闪电出击/神秘世界/圣斗士星矢/最终幻想8/音速天使/魔卡少女/灌篮高手/淘气宝贝/任性猫天使/山脊赛车4/刀魂/樱大战/天地无用/我的女神，等250幅精美酷新游戏CG

千典动画城

●感受经典的FF8片头/过场情节/结局动画欣赏
●樱花大战MTV版动画 ●少女革命MTV版动画
●我的女神MTV版动画 ●天空战记MTV版动画
●女警逮捕令MTV版动画 ●女神天国MTV版动画
●勇者王MTV版动画欣赏 ●非常偶像MTV版动画
●铁拳3的精彩搞笑系列动画欣赏
●新世纪EVA珍藏特典动画欣赏
●新古灵精怪预告动画欣赏
●七龙珠/龙珠Z片头动画欣赏
●幽游白书片头动画 ●纺豆魔道士动画欣赏
●纺豆魔道士剧场版特报动画欣赏
●天地无用剧场版特报动画/地球篇片头动画
●机动警察剧场版特报动画
●超时空要塞剧场版预告动画
●弱虫小子剧场版特报动画
●机动战士Z高达MTV版动画 ●W高达MTV版动画
●机动战士F91高达剧场版特报，等40套TV/PS上绝对精彩动画欣赏(全部MPG文件)……

引爆热卖中

千典游戏龙暑假特版——樱花飞舞时

北京主力分销商：

●连邦店软件专卖店	62628618
●大众软件连锁分部	65266244
●四方全国软件专卖	62631228
●正普连锁销售联盟	82615801
●赛乐氏软件专卖店	62616025
●京里仁软件专卖	62615307
●京树人软件专卖	62624713
●万众合力分销组织	62510135
●圣比尔	62552749
●青铧苑	82613834
●中青旅创先软件	62617707

其它地区代理：

●苏州沧浪精华	7246529
●南京新高	3371783
●太原和生	7234490
●上海钜隆	62104588
●杭州南北	8073048
●昆明博子	5176880
●西安恒信	2246679
●郑州杜征	3852314
●天津IPC	27216215
●武汉精恒	87654137
●贵阳兄弟	5894210
●南宁奥讯	2621521
●厦门商风	2096439
●大连维尔	2817847

书商发行渠道：

●华文出版社图书北京发行部 65060008-263	1381353016
●天津金秋书店	27420227
●哈尔滨金北方书店	6259031
●宁波今日书店	7248229
●新疆华夏书店	2849854
●呼和浩特GAME书店	4934326
●无锡嘉通书店	5022444

(以上分销商名称不分排序)

无经销商地区用户可直接向本公司邮购款到发货免邮资

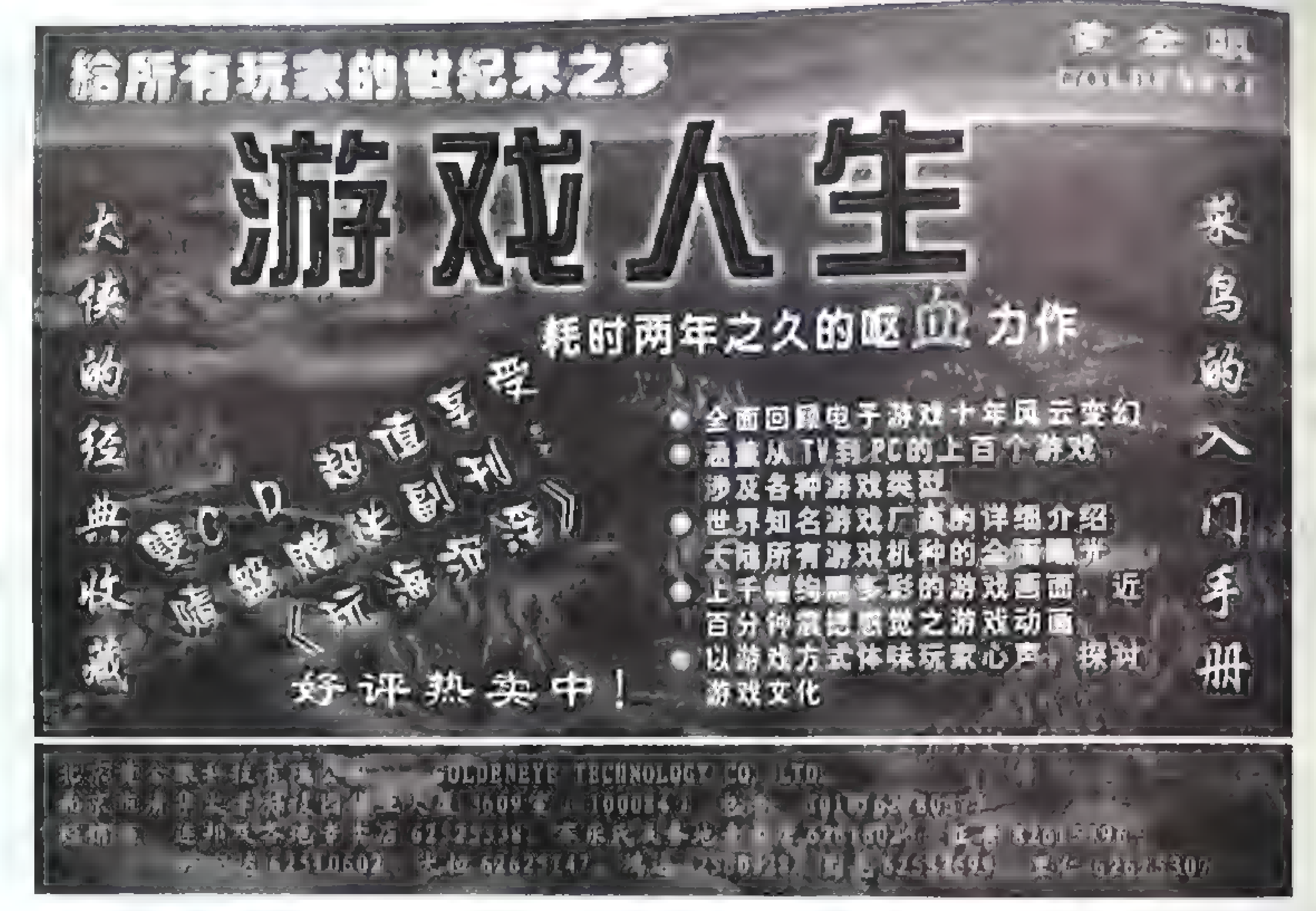
继续诚征各地书商软件商分销、代理
全天候1394653375

新月计算机技术开发有限公司

通讯地址：哈尔滨南岗区革新街169号远达大厦8508室
邮购方法：邮购免邮资/邮局汇款(特快专递加收28元)
邮购咨询：0451-2667350转8508室 雷中华
代理负责：刘铁军 1394653375
开户银行：哈尔滨市商业银行华美支行
电子邮件：crescent@mail.hr.hl.cn

新月公司 邮购组收 (150001)

技术指导：贾志勇 / 辉石 / 李旭/
出货查询：萧明
银行帐号：110247-298
http://jalansun.share.hr.hl.cn



欢迎垂询

《情人节Ⅱ》—之"世纪之恋"



邮购地址:北京市813信箱

北京捷径电脑公司　李文东　(收)

电　话:68520836　邮编:100037

游戏修改大师

仅售98元

暑期"买一送六送再送"活动

99年7月1日起凡购买《游戏修改大师》的玩家均赠送《炎龙骑士团Ⅰ》壹套、《炎龙骑士团Ⅱ》壹套、《天地劫》演示版壹套、GAME　CD经典壹套、《美少女梦工厂Ⅲ》壹套、《情人节》——之"不见不散"壹套!

将《情人节》回函卡寄回超软公司的玩家可有幸获赠《情人节Ⅱ》——之"世纪之恋"抢鲜版壹套或"世纪真爱卡"!

全国各地软件经销商均有售

噩梦鬼魅

50元

办单位:法国卡里斯多(Kalisto)公司和北京南鸿协同企业策划有限公司共同举办

赛要求:凡购买《噩梦鬼魅》的玩家均可参加,参赛时需持《噩梦鬼魅》正版软件和购买软件有效证明(如:发票等)

赛时间:预赛时间为7月20日至8月5日(各地区),决赛时间为8月5日(北京)

次比赛设:

特等奖一名:法国观光游(参观法国Kalisto公司总部及游戏制作过程)

一等奖一名:?????

二等奖二名:?????

三等奖十名:《第五元素》或《黑色星球》游戏任选一套

参　赛　奖:《噩梦鬼魅》游戏大型宣传海报一张

赛规则,各地区比赛具体地点和时间:请密切关注各相关媒体的具体通知

次活动解释权归北京南鸿协同企业策划有限公司所有

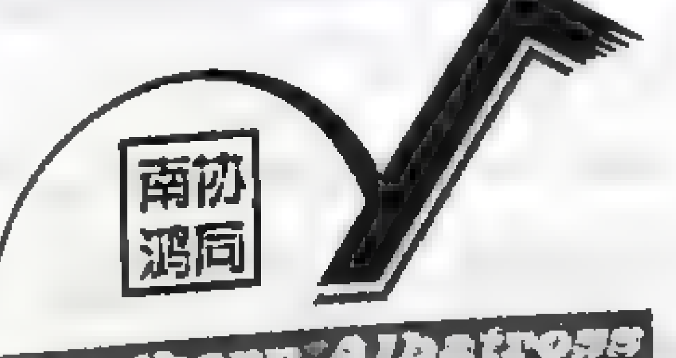
****

由法国卡里斯多(Kalisto)公司制作的著名3D动作类游戏—《噩梦鬼魅》简体中文版现全面上市。该游戏产品为了配合精彩的游戏内容独具匠心的采用了纯手工制作的木制仿包装,使其更具有收藏价值。《噩梦鬼魅》虽然是动作类游戏,但却有着丰富的情节。游戏不成功的营造了诡异阴森的恐怖气氛,更使其在声光方面的表现令人刮目。在游戏过程中玩将要面对众多恐怖的怪物,在打斗过程中玩家不仅可以使用打、跳、踢、防等基本招式,而还可以使用近20种繁简不同的必杀技。该游戏的英文版本一经推出就进入Top100排行,并成为美国销售量最大的五种电脑游戏软件之一。

****

国恩吉姆文化有限公司授权

京南鸿协同企业策划有限公司总代理



kalisto entertainment

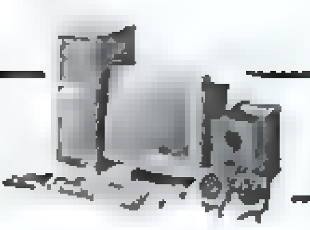
子邮件:sacbj@public.fhnet.cn.net

编:100022

话:(010)65687839,65685511-3421　传真:(010)65671589

址:北京市朝阳区建国门外郎家园1号大北写字楼421室

****



《家用电脑与游戏机》杂志五周年刊庆系列活动

"世纪明珠"——《模拟城市3000》"最佳市长"竞选开始！

竞赛规则：

1. 城市建设选用游戏预设的"中国香港"地形。
2. 城市建设初始年代为1900年，难易程度设为"简易"模式。
3. 游戏中城市建设期为100年（即到2000年为止），玩家需每隔20年保存一次游戏进度（存盘文件名依次为HK1920.SC3、HK1940.SC3、HK1960.SC3、HK1980和HK2000.SC3）。
4. 新浪网及《家用电脑与游戏机》杂志将公布竞赛的问卷调查部分，参赛玩家须完成该问卷。
5. 将进度文件、游戏用户卡（若已寄出用户卡，则请寄出原版光盘盒中的彩色封面）和调查问卷一同寄往电子艺界有限公司北京办事处，并在信封上注明"《模拟城市3000》最佳市长竞选活动"字样。
6. 如果通过新浪网参加活动，请将进度文件和完成的问卷调查以电子邮件的形式寄往新浪网为本次活动专设的邮箱（simcity@vip.sina.com），并将游戏用户卡（若已寄出用户卡，则请寄出原版光盘盒中的彩色封面）寄往电子艺界有限公司北京办事处，并在信封上注明"《模拟城市3000》最佳市长竞选活动"字样。
7. 参赛玩家在来信中务请写明本人的准确通信地址及联络方法，以便活动组委会及时同玩家取得联系。

活动时间：1999年7月1日至1999年8月31日

参赛对象：所有购买《模拟城市3000》中文版的正版用户

比赛评选：

由新浪网、《家用电脑与游戏机》杂志、电子艺界有限公司北京办事处以及玩家联合组成评委进行评选，最终竞赛成绩将综合考虑城市数据、美观程度及问卷分析结果。比赛结果将在《家用电脑与游戏机》杂志1999年10月号刊出，同时在新浪网公布。

一等奖：最佳市长奖（1名） 奖金3000元、《家用电脑与游戏机》杂志2000年全年杂志、颁发由制作室签发的证书。
二等奖：最佳设计奖（2名） 奖金1000元、《家用电脑与游戏机》杂志2000年全年杂志、颁发由制作室签发的证书。
三等奖：最佳概念奖（3名） 新浪出品的上网金典一套（内含56K调制解调器一部）、《家用电脑与游戏机》杂志2000年全年杂志、颁发由制作室签发的证书。
纪念奖（10名） 正版游戏软件一套。

注：本次活动的解释权归竞赛评委会所有。活动组委会将在新浪网和《家用电脑与游戏机》上定期更新比赛的进度以及相关情况，敬请留意。

资料投寄地址：100044 北京首都体育馆南路6号新世纪饭店写字楼1058室 电子艺界有限公司北京办事处《模拟城市3000》"最佳市长"评选组

"世纪明珠"——《模拟城市3000》"最佳市长"竞选问卷

一、在《模拟城市3000》中文版中，你的环境顾问是下面哪一位？（ ）
A. 赵本乐 B. 陈海桐 C. 吴筹建 D. 胡配林

二、在《模拟城市3000》中文版中，玩家是否可以查询到"《家用电脑与游戏机》大厦"？（ ） A. 是 B. 否

三、在《模拟城市3000》中文版的城市趣闻中，《新爱情故事》的作者是谁？（ ）
A. 聪明男孩海涛 B. 游骑兵 C. EA D. 费江风

四、在《模拟城市3000》中文版中，玩家所管理的城市中是否会出现"新浪游民部落牧场"？（ ）A. 是 B. 否

五、RCI分区不包括下列那个分区？（ ）
A. 商业区 B. 工业区 C. 农业区 D. 居民区

六、请就城市持续发展的要求谈一谈工业区、商业区和居民区的比例和布局。

七、你如何处理城市的交通问题？

八、解决工业污染的根本途径是什么？

九、城市地价的高低会有哪些影响？

十、与周边城市的连接及贸易有什么利弊？

《家用电脑与游戏机》杂志五周年刊庆系列活动

“我看正版游戏软件的价格”——有奖主题征文活动

游戏软件自从诞生以来，就以其交互性、艺术性，受到了所有年龄阶层和社会阶层的欢迎，游戏既是被赋予了艺术价值的软件产品，同时又是大众性的娱乐形式。在美国，游戏已经连续第2年超过电影电视，成为最受欢迎的娱乐形式。去年一年游戏软件在美国销售了2亿套(平均每人每年购买1套游戏)，平均价格是25美元(约合人民币200元)，这个价格占美国人均月收入的1/100，显然，大众的价格才能产生大众的市场

正版游戏软件在中国发展的三年多时间里经历了很多风风雨雨，也有销量的大起大落，然而盗版的市场却始终火爆异常。正版有盗版没有的包装、手册以及售后服务，但这些的价值远远小于正版与盗版的价格差距。中国的游戏代理公司每销售1套国外最新游戏软件就要交给外商3~4美元的版税金，这就决定了游戏的价格始终无法进一步降低。新天地为了使中国玩家玩到适合中国国情价格的正版游戏软件，凭借良好的信誉向外商提出"分帐"的概念，打破按销售套数附版税金的传统贸易体系，在保证外商总收入的前提下，实行利润分成。对新天地来说是薄利多销，对消费者来所是物超所值，是一种风险共担、利益共享的贸易方式。新天地的《盟军敢死队：使命召唤》和《魔法师传奇中文版》两款50元欧美最新精品游戏上市以后，受到广大玩家的热烈欢迎，而随着双CD的《战地2100》零售价降至80元，一个全新的正版游戏时代已经宣告到来

衷心希望广大玩家能够在此次活动中畅所欲言，谈谈您对正版软件的看法，也为所有游戏软件公司提供良好的意见，使其能够更好地为全国玩家服务

主办单位：《家用电脑与游戏机》杂志、首都在线

协办单位：北京新天地互动多媒体技术有限公司

活动细则：

1. 此次活动本着自愿参加的原则，在全国范围内征集稿件。投稿者不能抄袭、剽窃他人作品，作品著作权归原作者所有，《家用电脑与游戏机》杂志、首都在线与新天地互动多媒体技术有限公司保留对所有征文的编辑和出版的权利。

2. 征文以“我看正版游戏软件的价格”为主题，题目自拟，体裁不限，字数不限

参考议题：①我看正版游戏软件的高价高质与低价低质；②如何看待正版游戏软件低价格情况下代理商的生存问题；③如何看待正版游戏软件的价格与服务；④如何看待正版游戏软件的价格与消费者收入的平衡；⑤如何看待正版游戏软件的价格与包装；⑥如何看待正版游戏软件与盗版；⑦如何看待正版游戏软件品质本身；⑧欢迎自行提出其它议题。

3. 手写稿件请用正楷书写于方格稿纸上，通过邮局挂号投寄。欢迎使用电子邮件或磁盘文件投稿，如此您的稿件可以更快地参加评选及刊登，正文格式请采用TXT/DOC等流行格式并可直接发送到电子信箱。

4. 有奖征文时间从1999年7月10日起至1999年9月10日止，以当地邮戳或电子邮件发送时间为准。征文请注明作者真实姓名、身份证号码、联系电话及详细通讯地址和邮政编码，请勿投寄已发表的作品。

5. 征文请寄：电子邮件：fcgm@fcgm.com.cn

通讯地址：100037 北京813信箱《家用电脑与游戏机》编辑部

请于信封正面或电子邮件标题注明“有奖征文”字样以方便处理

6. 获奖者名单将于1999年10月《家用电脑与游戏机》杂志和首都在线网站上同时公布。

奖项设定：

一等奖：1名　MP3随身听1个，《家用电脑与游戏机》2000年全年杂志赠阅，精美小礼品。

二等奖：2名　DVD驱动器1部，《家用电脑与游戏机》2000年全年杂志赠阅，精美小礼品。

三等奖：3名　Gameboy游戏机1部，《家用电脑与游戏机》2000年全年杂志赠阅，精美小礼品。

鼓励奖：10名　精品游戏软件1套，《家用电脑与游戏机》2000年全年杂志赠阅，精美小礼品。

“拯救同胞行动”

——《奇异世界：阿比逃亡记》有奖竞玩活动揭晓

1999年2月至6月，由本刊与上海育碧电脑软件有限公司合办的“拯救同胞行动”有奖竞玩活动在各地玩家的踊跃参与、尽展神通之下，活动圆满结束。获奖通知已于日前发出，获奖名单如下：

一等奖

魏华 陕西铜川

二等奖

张建埼 北京　丘宇美 陕西西安　严累 上海

三等奖

王中 上海　徐源 四川成都　罗信艺 上海

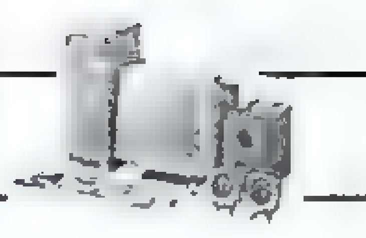
邹志军 新疆鄯县　田伟埼 北京　黄腾斌 广东汕头

钱云翔 云南德宏　严峰 上海　陈涛 北京

吴为龙 浙江湖州

鼓励奖：略

☎获奖垂询电话 021-58367148





透视E3'99

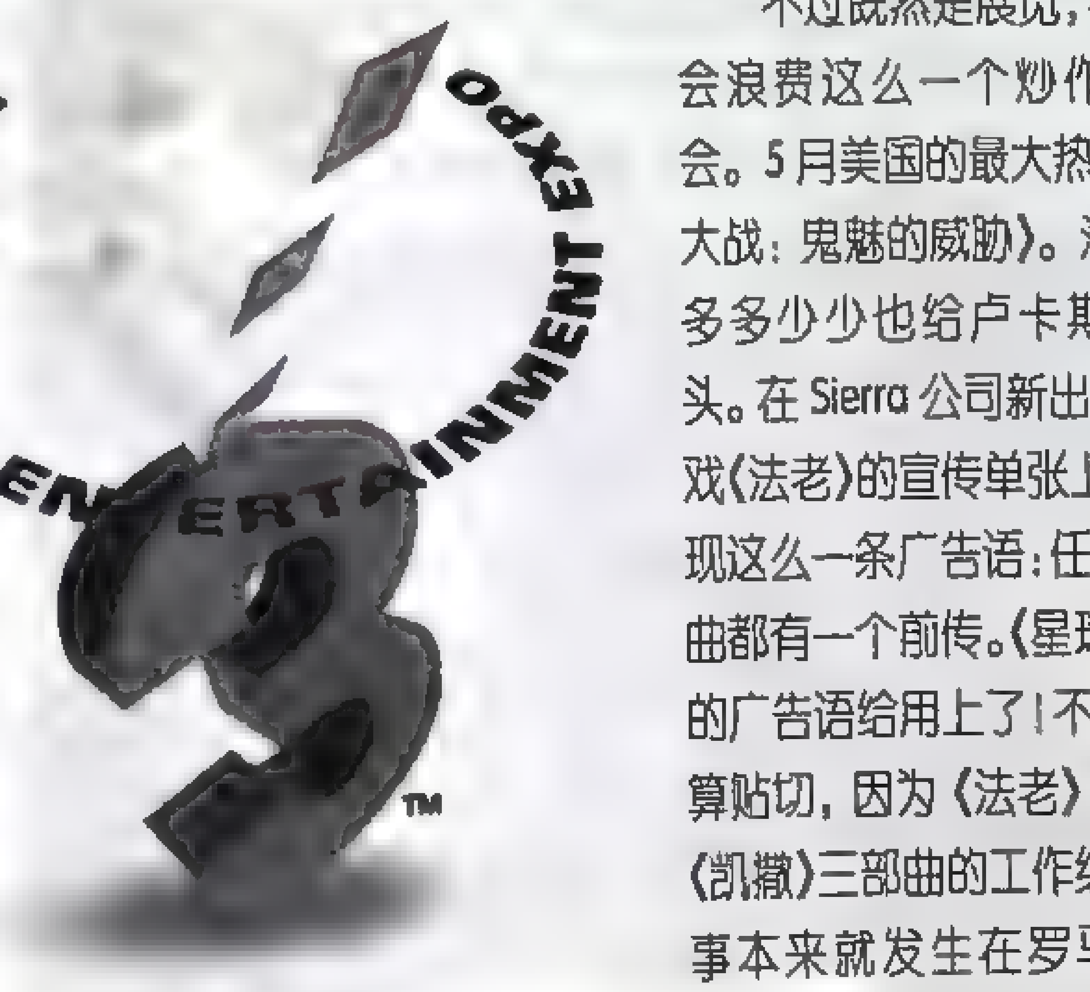
图/文/张严

为了让玩家对今年的E3展会有个大概的了解，首先不妨根据展会的主办机构IDSA(互动数字软件协会)的资料对E3做个简单明了的介绍：

E3展会的英文全称为“Electronic Entertainment Expo”，意为“电子娱乐博览会”，今年是第五届，展会时间为1999年5月13日到15日，地点是在美国洛杉矶市的洛杉矶会展中心（Los Angeles Convention Center)。会展中心座落在洛城中心市区的西南角，占地面积大约536000平方英尺，换成通俗点的描述，场地的占地面积足够并排放14架波音747客机。此次展会共有大约400个展商展出了13个种类共2600种产品，其中有1900种为电脑和游戏机平台的游戏产品，它们包括动作、冒险(解谜)、角色扮演、模拟、体育(赛车)、策略、儿童、家庭、教育和寓教于乐以及参考类，同时还包括专门针对女孩子开发的软件。令人惊讶的是，儿童和家庭类软件以及动作解谜类游戏在本次展览的产品中占了最大的比例，大约有16%~17%左右。

五月的洛杉矶是一个充满生机的城市，也是一个鲜花盛开的地方。无论从哪方面看，都可称之为一个理想的西海岸旅游名城，比去年号称南方最大城市的亚特兰大好了许多。也许是因为这里中国人多，加之自己天生爱热闹，能找到更多熙熙攘攘的商业街的洛城就显得亲切得多了。然而，好事似乎从来不会同时发生，今年笔者来到洛杉矶的主要目的当然还是参加E3大展，而我感觉这次展会显然没有去年成功，这不得不说是一个小小的遗憾。

照理说，游戏业仍然蒸蒸日上，丝毫看不出任何衰落的迹象，然而游戏内涵的样板化趋势仍然困扰着大多数业内人士。这样的迹象去年已经出现，许多公司都出了不少大牌游戏的续篇，虽然题材没变，但总算还是新作，光是冲着这一点，观众还是抱着不少的期待之情。而今年的形势反倒不如去年了，因为你在展会上能看到的游戏几乎都是去年已经炒作过的，像《帝国时代Ⅱ》、《横扫千军之王国风云》、《暗黑破坏神Ⅱ》和《地下城守护者Ⅱ》等等，虽然人们仍会去看，但已谈不上什么热点效应。笔者不由得要想，是不是游戏业到了该转型的时候了？



不过既然是展览，老美当然不会浪费这么一个炒作的大好机会。5月美国的最大热点是《星球大战：鬼魅的威胁》。洛杉矶的E3多多少少也给卢卡斯抢了些风头。在Sierra公司新出品的一个游戏《法老》的宣传单张上，我竟然发现这么一条广告语：任何一个三部曲都有一个前传。《星球大战》电影的广告语给用上了！不过用得也还算贴切，因为《法老》的制作正是《凯撒》三部曲的工作组，法老的故事本来就发生在罗马帝国之前嘛。对游戏业比较了解的读者大概

不会不知道卢卡斯授权游戏公司制作了两个《星球大战》前传的游戏，即动作冒险游戏《鬼魅的威胁》和《竞速飞车》(POD Racer，意思为影片里的单舱赛车，跟 Ubi 的“POD”没什么关系)。任天堂也出了一个游戏机版本，他们为此特在任天堂展台上的红色 NINTENDO 大字上悬挂了一个 1:1的 POD 赛车模型，显然是影片里阿纳金的道具车，两台真的喷气发动机看起来相当的酷，害得我不由自主地浪费了不少胶卷。真正精彩的内容还在里面，任天堂“不惜血本”，特地在展台上划出一个地方作为 Racer 的专门展区。展区门口安放着《星球大战》人物模型，不但形象逼真，而且还会说话。如果你站到杰迪大师尤达的面前，会听见他说：“原力与你同在。”这个专门的展区里面贴满了影片的大幅图片，一圈 N64 机器上正演示着游戏，场景可谓壮观之至。而《鬼魅的威胁》却直到一个星期后才出现在当地的商店里。



在笔者看来，整个的 E3 展馆更象是一个巨大的表演台，参展商的游戏推广与其说是演示，还不如说是更加具有“作秀”的性质。凡是人多的地方，都是有表演的地方。



Eidos 虽然没有推出什么叫座的新产品，但劳拉的形象仍在人们心目中具有极高的威望。只是忙坏了扮演劳拉的模特，除了要和热情过度的参观者合影，还要在合影的间隙不断变换各种造型，加上主持人在台上煽风点火，令人仿佛正在看一场模特的时装表演，而不是最新游戏展示。只可惜照相机在关键时刻没了胶卷，只好第二天补拍了一张劳拉的模型献给大家。



福克斯电影公司因为发行了《星球大战》和《泰坦尼克》声名大振，但 FOX 的游戏反倒没有什么太大的名气。这次参展的最新游戏是一个叫《猿人的世界》的动作冒险作品，内容基于福克斯发行的一部老电影，讲的是人类派宇航员远征太空，回来时却发现地球已经给人类的近亲大猩猩统治的故事。到底是电影公司更懂得表演的诀窍，场地的旁边安置着一个巨大的，半埋在地下的自由女神像，仿佛预示着人类文明的最终衰败，当中的一个大铁笼子里，两个衣不遮体的人类男女像动物一样给当众展示，男人拿着一根木棍敲打着笼子，女人的目光里满是绝望和无奈。几个衣冠楚楚、外形威武的大猩猩卫兵守在笼子外面，不时拉着另外一个女人在展台周围

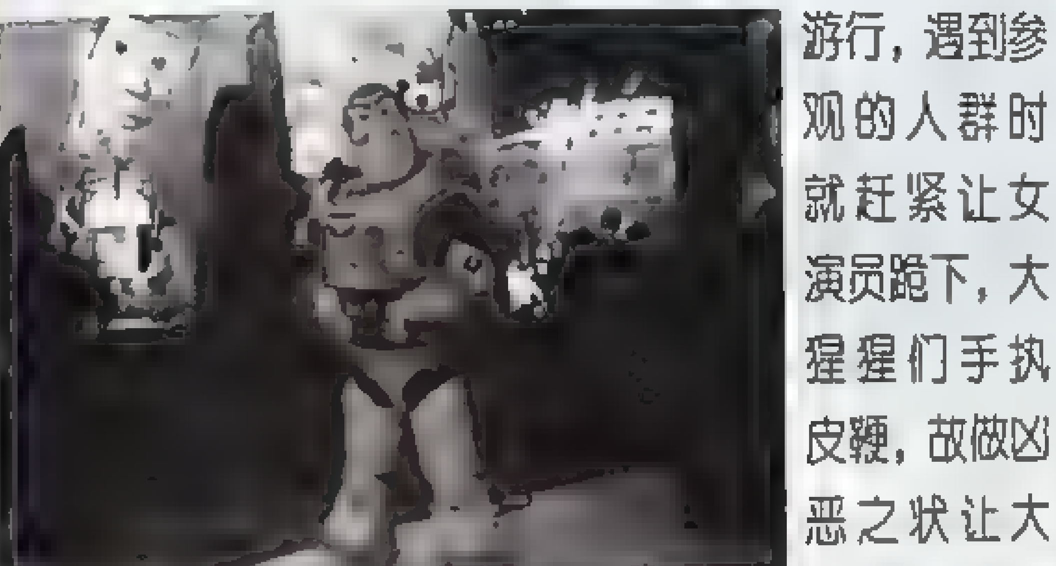
展厅分布

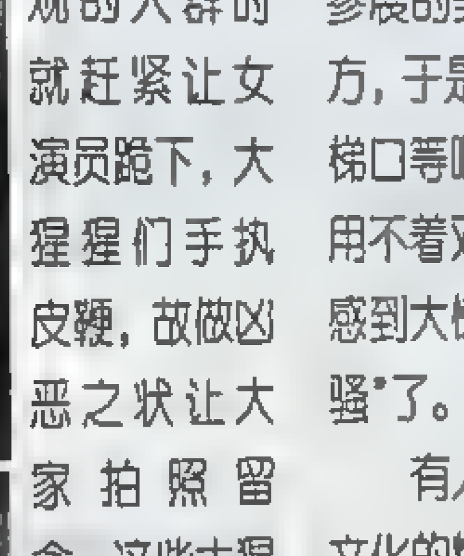
南展厅：包括主要的电脑游戏厂商。

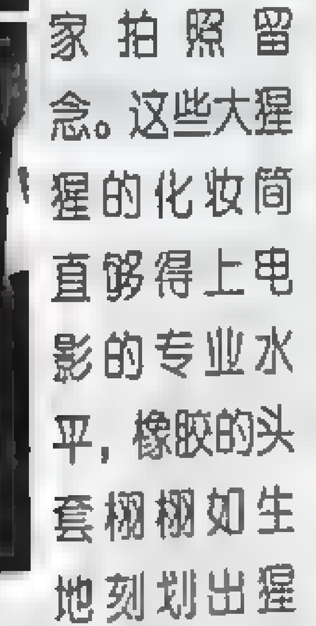
Kentia 展厅：较大的一个展厅，其中有索尼、任天堂和世嘉等游戏机业的巨头的展台。

西展厅：三者规模较小的一个，其中都是小公司的产品和一些周边软硬件产品，台湾省的参展游戏公司大多也在这里。

Concourse & Petree Hall 展厅：其中是一些和游戏关系不大的其它一些参展商。



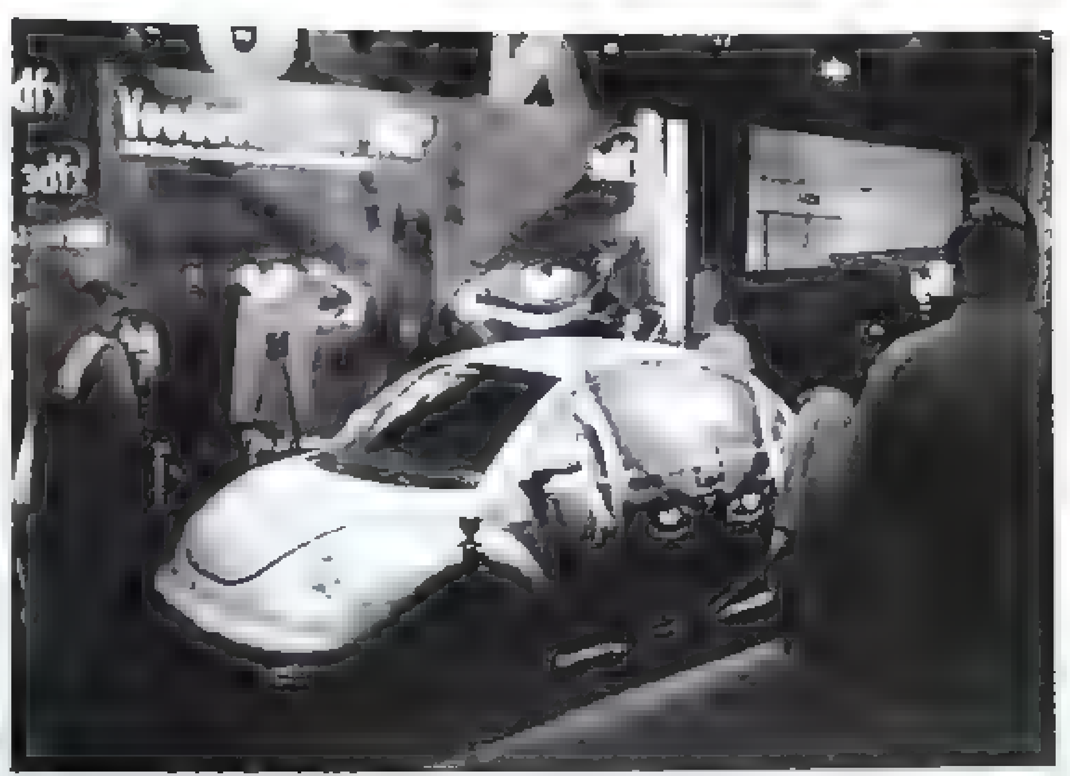




游行，遇到参观的人群时就赶紧让女演员跪下，大猩猩们手执皮鞭，故做凶恶之状让大家拍照留念。这些大猩猩的化妆简直够得上电影的专业水平，橡胶的头套栩栩如生地刻划出猩猩的嘴脸，不仅有年轻力壮的猩猩，还有满头白毛的老猩猩。令人感到尤其不可思议的是，猩猩脸和人的眼睛之间竟然结合得那么自然，即使在很近的地方看过去，你也很难发现在它的脸上竟然镶嵌着一对人的眼睛。

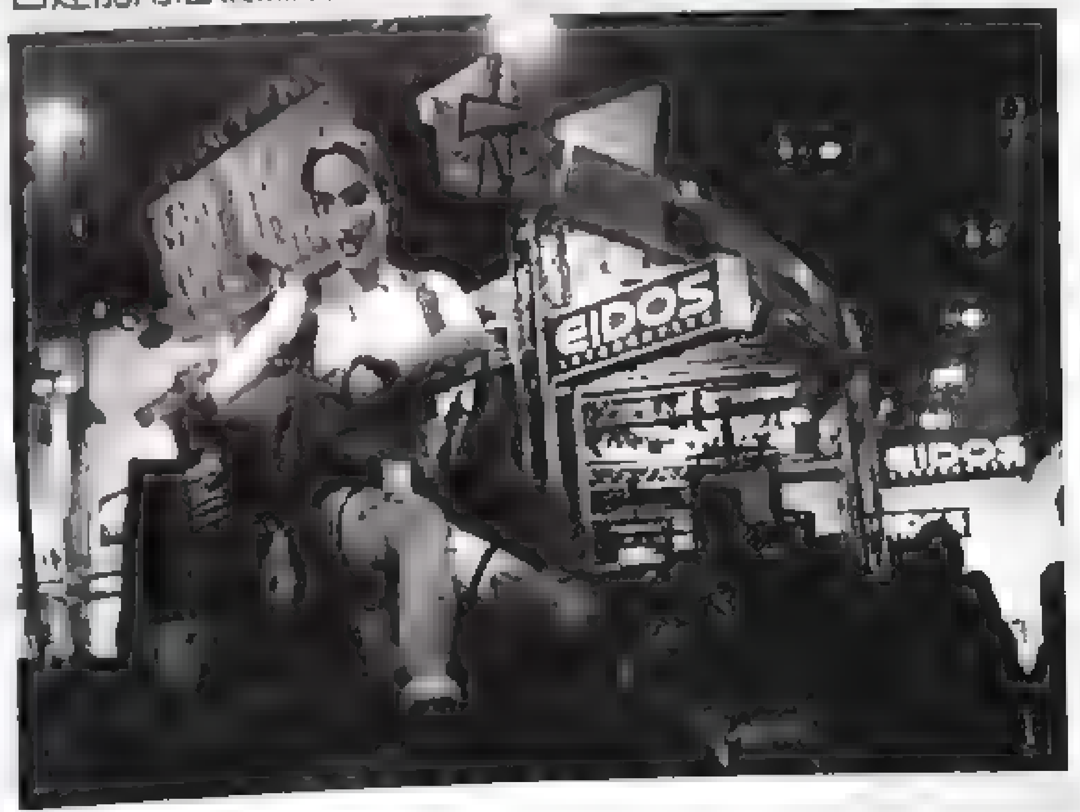
迪斯尼的展台历年都很大，而且众多的卡通人物为展示人物化妆技巧作了最精彩的展示。除了不会动的米老鼠和《虫子的一生》里的蝗虫模型以外，最精彩的要算是为迪斯尼最新动作游戏《玩具总动员》开发的同名游戏的化妆人物造型了。巴斯光年在电影里是个自以为是的新潮玩具，而真人扮演的巴斯笑容可掬，塑胶身体灵活自如，在展台周围频频亮相，绝对是个讨人喜欢的新闻人物。

不过，有真人表演的展台才是真正吸引观众的地方。



参展的美国厂商可谓深谙此道。加州大概是出美女的地方，于是雇佣几个漂亮的女孩子在台上表演，在走廊和楼梯口等咽喉要道散发资料成了最有效的推广之道。所以就用不着对展台上女孩子给观众飞 T 恤、美女投篮等小插曲感到大惊小怪。少了美女助阵的展台，也真的是“稍逊风骚”了。

有人说美国是一个车的世界，这话一点也不假。汽车文化的烙印深深映刻在美国文化的每一个层面，游戏当然也不例外。我起码在将近 10 个展台看到不同类型的汽车：Activision 每年都用一辆斜插在地上的大客车作展示；Voodoo3 的展位放了一辆漂亮的小甲壳虫车；Ubi Soft 的展台有一辆全展馆最酷的蝙蝠车。据车旁边的机械师说，这可是正宗的华纳公司的道具车，特地从摄影棚开来的。蝙蝠车的车身用玻璃纤维制成，车内不仅有发动机，可以轻易达到 140 公里的时速，而且尾部的六个特制的火箭喷口还能用酒精燃烧喷射火焰，当然火焰只有装饰作用，并





不产生加快汽车速度的反作用力。由于 Ubi Soft 获得了华纳公司的授权，可以开发以蝙蝠侠为题材的游戏，华纳公司答应在展会其间让 Ubi Soft 借用道具车，因此引来络绎不绝的观众。看来正如一位业内人士分析的那样，好的游戏厂商应该和知名电影、体育厂商合作才能成功。蝙蝠侠的游戏还未见踪影，展台边已经引起了小小轰动。

作为 Ubi Soft 的一员，我当然对本公司的展台特别关注。据公司内部负责组织参展的同事说，这次展台的投资超过一百万美金，参展面积多达 1000 平方米，公司参展人员则达到空前的 240 人。之所以这么重视本届的 E3 大展，原因非常简单：今年对 Ubi Soft 是非常关键的一年。首先 Ubi Soft 和华纳公司的合同允许我们开发蝙蝠侠系列游戏，而同迪斯尼的合约将保证我们使用唐老鸭这个家喻户晓的动画形象，我还听说，这个游戏的全部开发制作将放在中国，这真让我为我们的制作室高兴。大家一定还记得最近 Ubi Soft 在国内发售的《摩纳哥大奖赛》，关心游戏界的玩家还会知道，它是 Ubi Soft 曾经大获成功的《一级方程式大赛》的续作。改名叫《摩纳哥》是因为和 FOA(负责一级方程式比赛的组织) 的合同到期，所以没有办法名正言顺地使用这个名称。现在，全世界的方程式赛车迷终于可以放心了，新的协议让 Ubi Soft 成为 FOA 指定的赛车游戏厂商，一级方程式游戏因此而会拥有更真实的赛道和驾驶体验，并且更具官方性质。虽然《雷曼 II》早在去年的展览上就是 Ubi Soft 的主角，而今年它成了主角中的主角。公司在展台最明显的部位安放了一个雷曼的立体雕塑，两个环绕音响里不断播放着雷曼的主题音乐。整个展览似乎都在围绕着雷曼展开。

会议/讲座

E3'99 展会正式开始于 5 月 13 日，但从 12 日起便预先召开了一系列讲座和会议，内容包括探讨业界的发展和新市场的拓展等，13 日至 14 日另有 35 场讲座，以下是部分议题提要：

5 月 12 日 Workshops

- 讨论制定互动的软件开发协议
- 交互娱乐业的品牌树立和品牌策略
- 如何加强交互式产品的宣传
- 你是否准备运用 DVD?
- 创造未来人工智能与游戏的突破点
- 作为市场推广手段和销售渠道的互联网

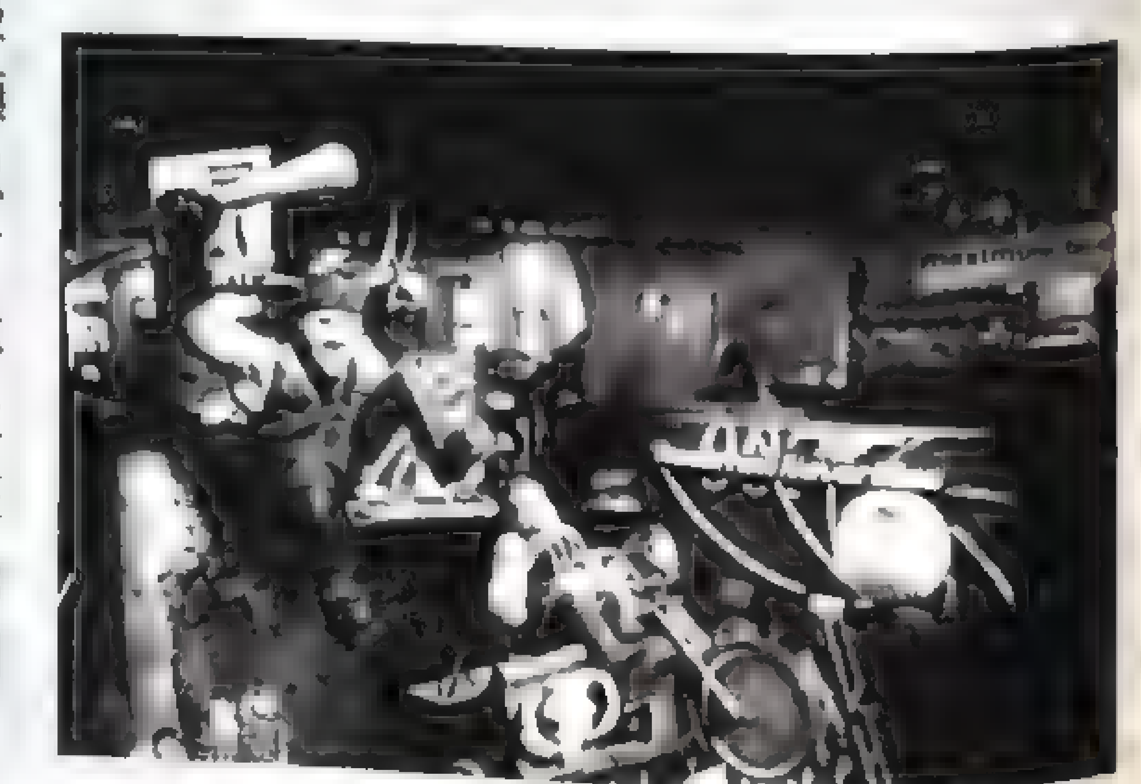
5 月 13 日

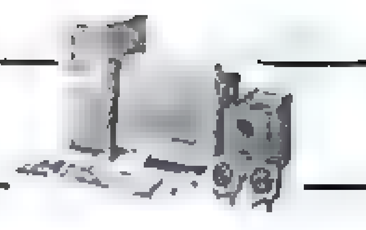
- 市场与制作者的伙伴关系
- 网上游戏的未来
- 改变受众
- 休闲游戏的兴起
- 游戏中的道德观

5 月 14 日

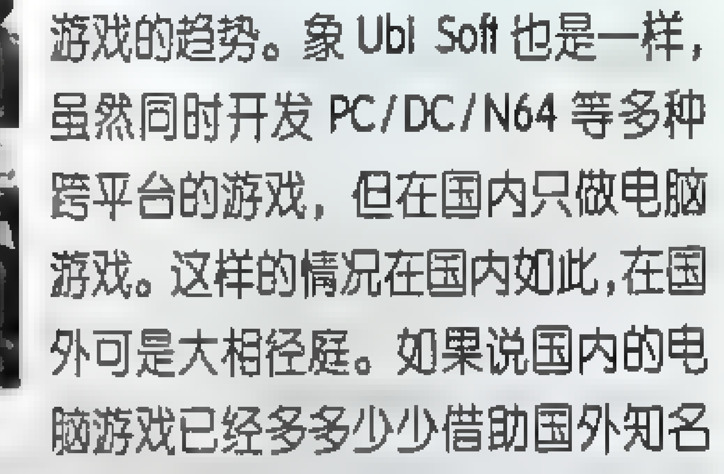
- 在线娱乐是个值得投资的项目吗?
- 很难找到女性玩家
- 共同推广的艺术
- PC 游戏与游戏机的对抗

有的读者大概记得我去年提到了雷曼和真人的现场演示，今年则有更精彩的内容。因为 Ubi Soft 在加拿大的分公司正在和当地政府合作，利用魁北克省投资制作一部真正的雷曼 3D 电脑动画片。这部动画片的所有镜头将全部

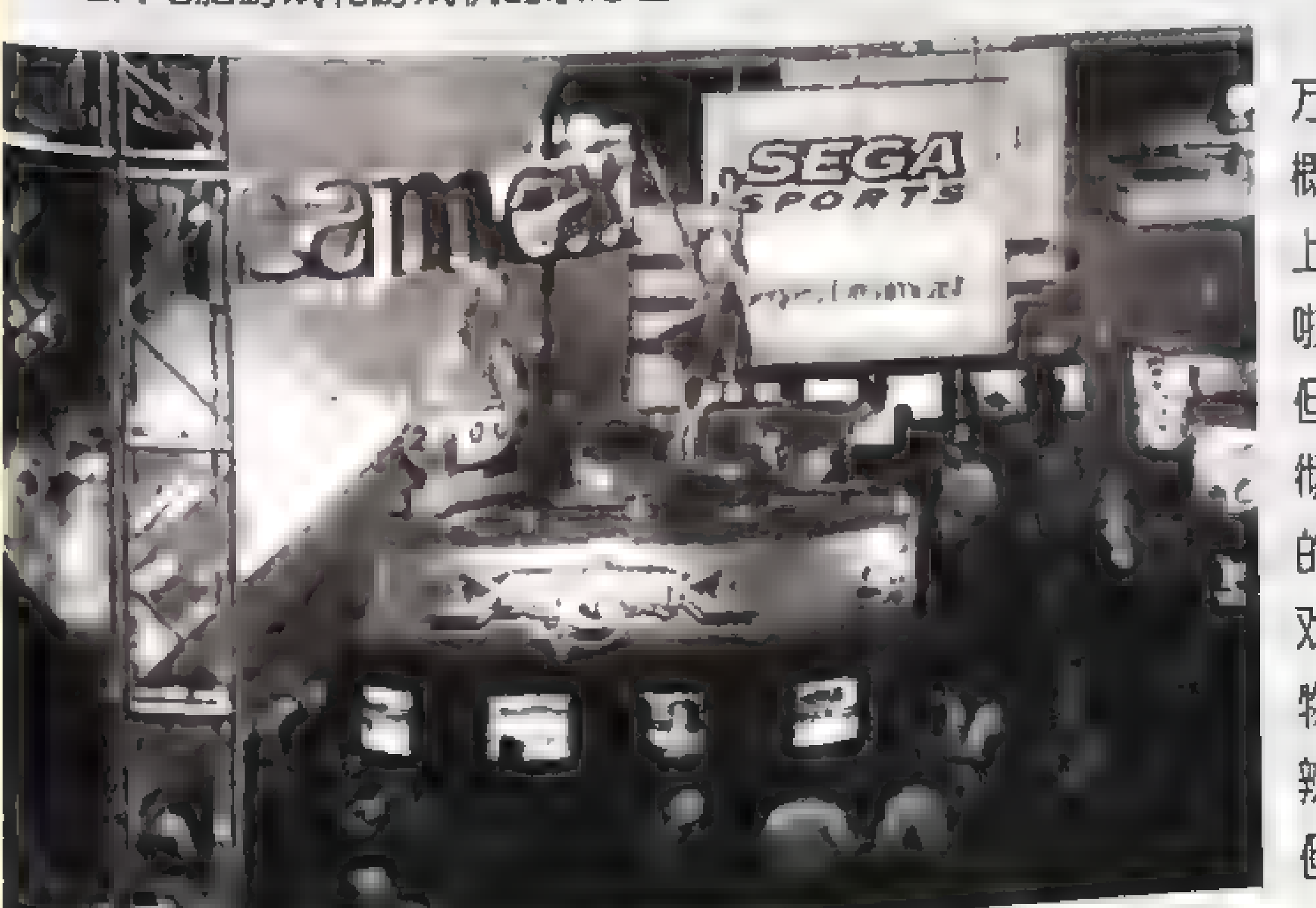




用 PC 完成，不仅节省了成本，而且为 PC 工作站进入动画片的市场开辟了广阔的前景。不过，你千万别以为 PC 制作的影片比不上工作站，在展位里专门设置的放映室里，参观者可以看到影片的前两集，无论是从场景渲染还是从人物动画方面看，影片都丝毫不比"梦工厂"的动画片逊色。我们现在能看到的两集只是开始，真正完成的影片将有大约 26 集，每一集长达 15 分钟。虽然 Ubi Soft 是一个制作游戏的公司，但雷曼的动画片说明，互动式游戏和电影的界限真是越来越模糊了。当然这个动画片的主要目的是为了推广游戏而不是盈利，不过当完成的动画片在世界各地的电视台播出时，几乎毫无疑问地会给公司带来巨大的商业潜力。雷曼将和迪斯尼的米老鼠、唐老鸭一样，成为全世界孩子心目中的卡通大英雄。



最后还要提一下的是游戏机平台。这对《家用电脑与游戏机》的读者非常重要。我一直以为游戏机平台几乎已经到了山穷水尽的地步，看看国内的媒体就不难发现，有关电脑游戏的杂志和报纸比目皆是，而专门介绍游戏机的杂志我只能想到有数的几家。连《家用电脑与游戏机》这样曾以宣传电脑游戏和游戏机的杂志也大有转向专作电脑游戏的趋势。象 Ubi Soft 也是一样，虽然同时开发 PC/DC/N64 等多种跨平台的游戏，但在国内只做电脑游戏。这样的情况在国内如此，在国外可是大相径庭。如果说国内的电脑游戏已经多多少少借助国外知名游戏公司的介入（甚至有时是盗版的帮助）和国外基本接轨，但在游戏机平台上仍然是相当地落后。在国内的大多数玩家心目中，电脑似乎能够完成游戏机可以完成的所有工作，尤其是在 DC 出台以后，由于没有提供真正让玩家满意的效果，许多人对游戏机的失望有增无减。游戏机游戏几乎都有了电脑版本，没有电脑版本还可以用模拟器嘛。谁还会要买游戏机? 也许我们过于依赖电脑了，用电脑来一劳永逸地解决问题恐怕仍然是个梦想。我们除了问自己：电脑能给我们什么? 是不是也该问问：电脑不能给我们什么?



索尼的 PS2 可能很快就会改变人们"PC 万能"的观念。虽然在 E3 上只展出了 PS2 的概念，一台镶嵌在金字塔形机座的电视屏幕上放映着一些三维动画片断，象人脸的表情啦，还有赛车时的光影变化等真实的效果，但是我们已经可以看出它的真正潜力，它会彻底改变人们对游戏机平台不如电脑游戏的偏见，在电脑游戏上节省多边形来加快游戏运行速度的时代很快会给复杂逼真的人物造型和场景制作取代，虽然电脑屏幕的分辨率仍然远远大于电视屏幕的水平扫描线，但如果没有足够的细节，再多的像素恐怕也

E3'99 游戏评论家大奖
1999 E3 GAME CRITICS' AWARDS

由三十二位来自电脑游戏业界顶级出版物的代表投票选出本次 E3 展会上最受关注的游戏作品

最佳展会游戏 Best of Show	自由枪骑兵 Freelancer	PC, Digital Anvil / Microsoft
最佳原创游戏 Best Original Game	黑与白 Black & White	PC, Lionhead Studios / Electronic Arts
最佳 PC 游戏 Best Game, PC	自由枪骑兵 Freelancer	PC, Digital Anvil / Microsoft
最佳游戏机游戏 Best Game, Console	Perfect Dark	N64, Rare Ltd. / Nintendo of America
最佳动作游戏 Best Action	要塞战队 II Team Fortress 2	PC, Valve / Sierra Studios
最佳动作/冒险游戏 Best Action / Adventure	奥妮 Oni	PC, Bungie
最佳平台跳跃游戏 Best Platformer	大金刚 64 Donkey Kong 64	N64, Rare Ltd. / Nintendo of America
最佳飞行模拟游戏 Best Flight Sim	美国空军 Jane's USAF	PC, Jane's Simulations
最佳格斗游戏 Best Fighting	魂之利刃 II Soul Calibur	DC, Namco
最佳角色扮演游戏 Best RPG	吸血鬼:化妆舞会 Vampire: The Masquerade	PC, Nihilistic
	赎罪 Redemption	PC, Activision
最佳竞速游戏 Best Racing	车手 Driver	PC / PS, Reflections / GT Interactive
最佳模拟游戏 Best Simulation	自由枪骑兵 Freelancer	PC, Digital Anvil / Microsoft
最佳运动游戏 Best Sports	NFL 美式足球 2000 NFL 2000	DC, Visual Concepts / Sega of America
最佳策略游戏 Best Strategy	家园 Homeworld	PC, Relic Entertainment / Sierra Studios
最佳解谜/其它类型游戏 Best Puzzle / Trivia / Parlor	Um Jammer Lammy	PS, Sony Computer Entertainment America
最佳网络多人游戏 Best Online Multiplayer	要塞战队 II Team Fortress 2	PC, Valve / Sierra Studios
最佳展位 Best Booth	Electronic Arts	
最佳 PC 周边设备/硬件 Best New Peripheral / Hardware, PC	Riva TNT2	NVIDIA
最佳游戏机周边设备/硬件 Best New Peripheral / Hardware, Console	The Dreamcast	Sega of America

特别奖项

杰出图像成就奖 Outstanding Achievement in Graphics	自由枪骑兵 Freelancer	PC, Digital Anvil / Microsoft
杰出音效成就奖 Outstanding Achievement in Sound	流浪者 Outcast	PC, Infogrames

是无济于事的。我听到另一个关于 PS2 的好消息大概就是它会用 DVD 作载体，更妙的是，据说索尼公司很可能把 DVD 播放机和游戏机做成一体，而价格却和一台家用 DVD 播放机相仿。这肯定会争取到许多的家庭用户，而对家用电器的制作商来说，这不会是一个好消息，因为这种二合一的技术是索尼目前专有的。至于世嘉的日子会更加难过，因为 DC 发布至今，仍然没有足够的游戏支持，何况要是 PS2 真象索尼对外宣称的在今年圣诞节期间发布的话，世嘉的 DC 就很难再有什么市场了。不管怎么说，对国外的玩家来说，电脑游戏取代游戏机只是无稽之谈。总之，索尼、世嘉和任天堂的展厅里仍然是人流涌动。

平心而论，今年洛城的 E3 大展从游戏题材上来说比较缺乏热点，硬件的声势也不如往年，既没有英特尔的大肆鼓吹，Voodoo3 也没有了当初发布 Voodoo2 的热乎劲儿，而劳拉小姐也成了一个符号和现场表演的模特。但是我们仍然不难从中看出电脑游戏和电子游戏业内的一些动态，即电脑游戏的题材开发正面临着突破前的转变，而这种转变往往是建立在游戏本身的题材和硬件发展的基础上，目前我们似乎正缺乏这两个因素。游戏机平台势头明显转旺，虽然国内的玩家还不一定能有这么深切的体会，但这个趋势迟早会让我们碰上的。在背后推动这个转变的技术，不用我说您也该明白——PS2。

编辑/游骑兵

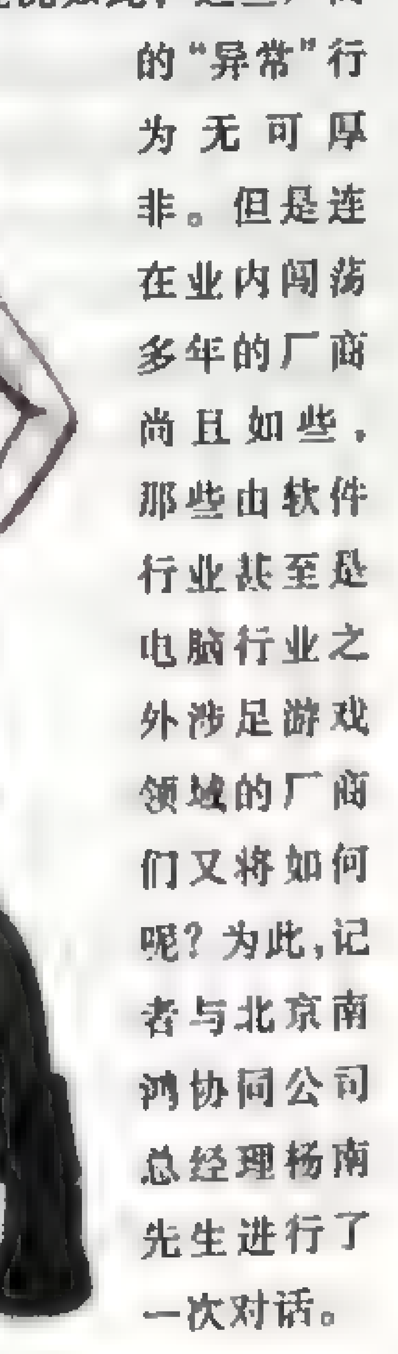


初生牛犊不畏虎

——访北京南鸿协同公司总经理杨南



就在两个月之前，上海金仕达公司的曹女士来到编辑部，带来了一个让编辑们惊讶的消息——金仕达将放弃在软件领域的发展，当然包括游戏软件，个中的原由想必大家心里都很明白。与此同时，我又收到了若干业外企业涉足游戏产业的消息，搞软件出身的金洪恩将推出一款即时策略游戏，搞硬件销售的翰林汇的第一部游戏正在制作之中，搞公关的南鸿协同公司已经开始代理国外的游戏产品……然而更富戏剧性的是，不足半月之后，金仕达的曹女士再次来到编辑部，宣布金仕达将"重返"游戏界。听到这个消息，编辑们即感欣慰又觉无奈，国内游戏产业的境况如此，这些厂商的"异常"行为无可厚非。但是连在业内闯荡多年的厂商尚且如此，那些由软件行业甚至是电脑行业之外涉足游戏领域的厂商们又将如何呢？为此，记者与北京南鸿协同公司总经理杨南先生进行了一次对话。



问：是什么动力促使您进军游戏领域，个人爱好是否在您作出这个决策时起到了很大的作用？

答：南鸿协同公司是 1997 年 5 月在北京成立的，在此之前是专门从事企业事务及财经传讯的公关公司。由于我个人对游戏软件的酷爱，公司在半年前初涉软件业，并很快成为法国 kalisto 娱乐公司在中国的总代理。

问：作为一家私营企业，您认为在市场竞争中遇到的最大问题是什么？

答：从私营企业的角度看，我认为现在的市场现状是非常严峻的。私营企业面临着许多问题，在资金、人力、物力投入等方面无法与大牌企业竞争，有些问题甚至是致命的。但是，"生存第一"永远是许多私营企业所信奉的第一宗旨，不断地锻炼自己，适当地减少市场风险，在市场中打好基础，当然时不时的也要交一些"学费"，吸取经验，这对于我们来说是最宝贵的财富。我的大学时代是在日本川崎商业学院度过的，在日期间领悟到了很多先进的工作经验，这些经验对于私营企业的发展具有很大的帮助。勤奋、勇于创新、极强的团队精神，这就是南鸿协同所拥有的财富，或者说是与大牌企业竞争的王牌，当然和你们广大媒体的支持也是密不可分的。

问：Kalisto 在国内的知名度较低，您是否考虑过代理他们的产品要冒一定的市场风险？

答：什么是玩家之所想、什么是玩家之所需，加速我国正版软件市场的发展是南鸿协同服务于中国软件业的宗旨。Kalisto 公司虽然在国内的知名度不高，但他们的实力和产品质量确实不容低估。该公司同样是一家私人企业，由 19 岁的尼古拉·高恩创立于 1990 年，几年之间他们就取得了很大的发展。尼古拉·高恩曾随法国总统希拉克访问过日本，也和法国总理若斯潘、微软总裁比尔·盖茨、大导演斯皮尔博格有过密切接触，可见他个人的影响之大。他们制作的游戏也不乏精品，《黑色星球》、《噩梦鬼魅》、《云霄飞车》以及与法国高蒙影片公司合作根据同名电影改编的游戏《第五元素》，均是 1997 年和 1998 年国际游戏市场上的畅销产品。我相信他们的产品一定会在国内市场打响。当然，除代理 kalisto 的产品外，我们也可能会代理其他国外公司的产品，我们还计划开发自己的游戏软件。

问：我发现你们目前代理的游戏软件相对来说较老，在游戏市场"新陈代谢"极快的情况下，你们打算如何进行市场推广，或者说如何体现你们产品的价值？

答：我们此次推出的游戏《噩梦鬼魅》采用全木制、90% 手工、仿古书的独特包装，我个人认为非常精美，极有收藏价值，会让国内玩家在游戏包装上有一个全新的感受。游戏软件的本质是一方面，但在其他方面，比如附加值的



问题同样不可忽视。单靠软件本身我想玩家是不会满足的，一定要让大家觉得物有所值，要让玩家了解每个游戏所特有的文化背景。盗版软件如此猖獗，我们做正版软件的就更要拿出百分之二百的努力来完善、爱护自己的产品，才能与盗版抗衡。并不是因为这是我们推出的第一款游戏所以要别出心裁，我觉得每个游戏都有着它特有的文化背景，我们是想将每个游戏的特点充分展示出来，让游戏玩家更深入地了解游戏的内涵。

问：价格战已经渗透到商业中的每一个领域，游戏界似乎更是不能逃避这个问题。去年智冠25元配套销售的策略打响了低价游戏的第一炮，而今年新天地更是推出了50元买精品游戏的惊人举措，市场反响的确很好。作为一个新入行的企业，你们是否也会积极响应这种低价战略？

答：我们推出的产品包装精美，当然生产成本也相对提高了许多，但我们绝对不会因此而提高价格。盗版软件让我们这些“正规军”深恶痛绝，但它也有一点（唯一的一点）值得我们学习，那就是价格。在这一点上，我们还会有更进一步的反应，南鸿协同所代理的游戏将永远以最优惠的价格而向广大玩家。

问：除了《噩梦鬼魅》之外，近期你们将引进哪些产品？

答：今年7月份左右我们会推出由法国高蒙影片公司所拍摄的电影《第五元素》改编的同名游戏，虽然影片在国内还未上市，但很多影迷和游戏玩家已颇为熟悉。游戏中将穿插大量的影片片段，提高了游戏的精彩程度，广大玩家一定会喜欢的，随游戏我们还会有纪念品赠送给大家。还有几款游戏现在暂且保密，到时会给广大玩家一个惊喜。

问：作为一个原本与游戏“毫不相干”的公关公司涉足游戏领域，您对国内的游戏市场肯定有充分的了解，您对目前国内游戏产业的境况有何看法？

答：讲到国内的游戏市场，怎么说呢，前途光明、道路曲折。对于我们来说，版权引进、投资、市场销售，每一个环节都要格外重视。国外的游戏版权引进国内需要周期，大家也都在尽可能的想办法做到国内外同步上市；产品销售方面最大的阻碍就是盗版软件的猖獗，对正版软件的侵害太大了。我个人认为目前国内游戏产业的销售渠道很小且不够完善，正因如此才让我们更清醒地认识到正版软件与盗版软件的差别，我们还需坚定信心，坚信国内市场的潜力，为国内游戏市场的进一步完善而共同努力。

问：作为一个新“上市”的公司，面对广大的玩家，您打算说些什么？

答：我们现在做国外游戏软件的代理，也是为将来自己开发游戏软件打基



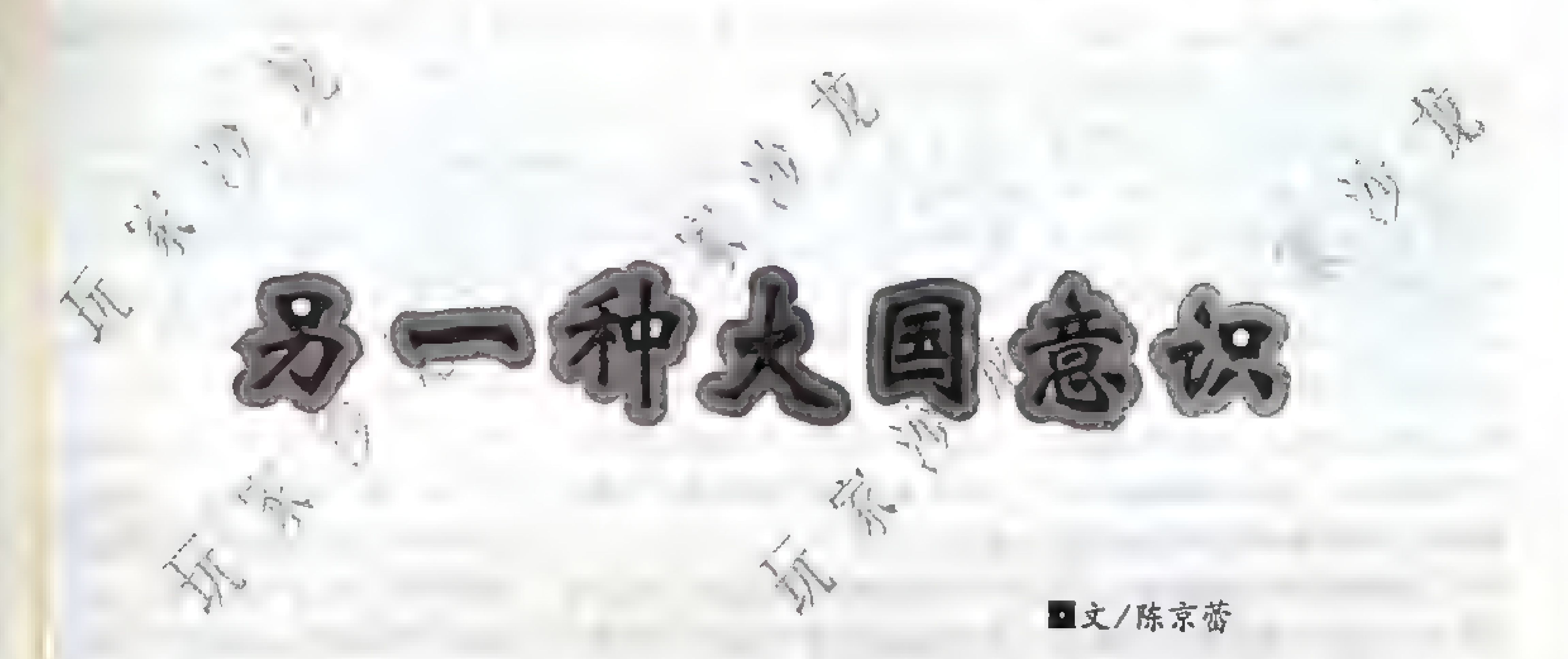
础，当然是在我们的综合实力发展到一定阶段之后，这是我们公司的发展目标。我们现在也在培养和积蓄力量，为下一步的目标打下更坚实的基础，志在制作出一些适合国人、甚至是打响全世界的“国产游戏”，为中国游戏软件行业注入一份新的活力。南鸿协同有一句格言——做好今天的事，再看明天。希望国内的广大玩家能够看到我们今天所做的努力，让我们共同展望中国游戏软件行业的美好明天……

编辑随笔：

商业竞争是残酷的，在尚不完善的市场中参与竞争就显得更加残酷。在中国游戏产业中奋力“挣扎”的厂商们各有苦衷，有些人失去了信心，放弃了；有些人舍不得这块“肥肉”，硬撑着；有些人看到了游戏市场的巨大潜力，挥戈挺进……游戏市场的魅力和潜力实在不容置疑。

我曾与杨南先生进行过多次交流，也曾被他因爱游戏而做游戏的勇气而感动。大多数的业内人士是在“经营”游戏，相对来说杨先生更象是一个玩家，说起游戏来眉飞色舞，侃侃而谈。游骑兵曾建议他将《噩梦鬼魅》的说明书做成古书的样式，不想就被采纳了，足见其做事之干净利落。他曾对我讲过一件事，石景山区的一位玩家没有拿到《噩梦鬼魅》的宣传海报，打电话到公司索要，本来可以邮寄，但他却请人家留下地址，派人亲自送去。我问为什么，他说：“我们的海报极其精美，要的人很多，但我不忍心将它折叠后邮寄出去，那岂不破坏了它的美感……”也许这就是私营企业的与众不同，能有这样的责任心，我想他的游戏事业应该有所成就。

本栏编辑/Racer



另一种大国意识

■文/陈京蓓

1996年，我军某创作室一位作家在他所著的一本长篇小说中，讲述了21世纪中国人民解放军走出国门，到海外去捍卫正义的故事。其立意确实大快人心，可惜书的情节怎么读起来都透着这位作家对各国文化的了解程度实在不够；要是不写纽约不提巴黎，看上去就只像发生在同一个叫做“外国”的地方。所以我看到第6期《战争与战争游戏》一文讲到《彩虹6号任务版》有一关是紫禁城时，竟产生了另一种想法，美国人至少还做故宫像故宫兜（尽管做“中国人”并不像“中国人”），咱们中国的游戏制作人距离做落基山像落基山的日子，还得有一段努力呐。

今年5月8日后，我的第一个感触是什么？是当游行的学生从肯德基麦当劳里劝出顾客时，突然发觉，偌大一个地球，进了中国人嘴巴的快餐似乎只有美国的炸鸡和汉堡。我的意思不是说全球两百来个国家和地区都来中国开饭馆才算公平或透着咱们讲国际主义。我是觉得，在一个我们强烈渴望学习“世界”、走向“世界”的时代，我们中国的观众、听众、读者以及玩家，怎么就单独受一个美国文化的影响这么深，对“世界”众国的关注相比为下又显得这么淡。也许与美国人类似，在我们民族的潜意识中，也有一种“大国”感，仿佛其他国家缺少美国的块头，也就缺少值得我们关注和学习的地方。

中国有五千年的文化经验和智慧积累，从长远的态势来说，绝对比美国更配得上做一个“大国”。但我今天想说的不是我们该具有怎样的“大国意识”，而是，作为一个比美国幅员更为辽阔的国家，我们的玩家视野却不够宽，比起美国人的“大着胆子什么都可以做”（引自《战争与战争游戏》），我们的游戏公司胆子又实在是太小！

先讲一个小故事。我们去美国参加书展的时候，在一些书店里发现有把中国写成“敌人”的书，就待在店里看谁会来买，结果可“好”，美国人大多数还是去读那些比较严肃的书，倒是一些中国人好奇老去翻这种书！这大概不能把责任一律推给美国人吧？正如《战争与战争游戏》所说，我们看够了美国游戏夹带的自以为是的价值观（在本文中为简便起见一律称为“冷战”思维），但美国本土的玩家真的人人都推“冷战”游戏为先，其它游戏为后？我看未必。《雷神之锤》（Quake）与《毁灭法师》（Hexen），哪个“冷战”的嫌疑多点儿？美国的游戏论坛上有的是人推崇Hexen批评Quake，中国的Hexen派却没有这么大的势力。Hexen的哥哥《异教徒》（Heretic），在美国与Doom齐名，到了中国才被铺天盖地的Doom挤入冷宫；我的《异教徒》一代是父亲1995年在华盛顿买的，当时推荐游戏的人并没有只认Doom嘛。去年我买了《神话·堕落之神》，今年再给代理公司打电话想买二代，公司的同志说，由于这个游戏的内容与我国玩家的口味之间存在着“文化差异”，市场不看好，就不代理了（我这才发现“D版猖獗”有时竟然也能使人感激涕零）。这就怪了，《红色警戒》和《彩虹6号》并没有正版啊，它们的“文化差异”又上哪儿去了？

我们玩的游戏中有众多的“非国产游戏”，如果我们一边大力谴责某些国外游戏的“冷战”思想，一边又对“不冷战”的游戏保持着“文化差异”，那就是我们自己的悲剧了。

还有我们的游戏媒体。笔者认为在媒体中已经形成了一种无形的偏导趋势。其实玩家原本并不关心评价游戏的那些技术参数，许多参数若拿出来比，起步较晚的国产游戏自然不会像欧美游戏那样壮观。但游戏既是技术也是艺术，在游戏中，艺术不见得受限于技术。比如，1998 年的《抗日地雷战》，画面虽然简单，但在其现有技术水平的基础上，绝对舒畅和谐；那个《原罪》(SiN)，画面的技术也许是高，可看上去舒服么？还有《黑暗复仇》，技术水准不低吧？结果是墙像水彩画，柱子像硬纸板糊的！听听《抗日地雷战》每关开始时吕正操和黄敬同志交待任务的谆谆话语，再比比《黑暗复仇》那拿腔拿调的起始旁白和《异教徒Ⅱ》那少儿读物水准的片头对话，国产游戏的优势马上一目了然。

目前的全球游戏业，论技术论质量，确实首推美国，但美国游戏的文化内涵是否只围着那种"美国气儿"十足的题材转，那就肯定不是了。虽然真要呼吁我们的玩家与撰稿人对全"世界"都感兴趣还提不上日程，但至少对内含在游戏中的真正的欧美文化，我们的确知之甚少。如果中国玩家对《异教徒》的史诗风范、《毁灭法师》的神话典故、《神话》的魔幻文学传统等了解得深一些，也不会闹得我们的游戏世界"彩虹 6 号"骚扰不停，"红色警戒"警报之声不断了。

我玩《古墓丽影Ⅲ》时，在 High Security Compound 那关，突然意识到劳拉是在美国的地盘上杀美国看守，立即暗自赞赏英国人的大胆和对美国的了解之深；然后转念一想，英美乃同种同族演化而来，当然不存在"侵犯"谁、"丑化"谁的问题了。但劳拉毕竟走出英国门，走遍了全世界，我们的游戏公司为什么就不派几个"花木兰"上各国去显显中国人的威风。说中国没有劳拉祖国的"日不落"历史，那不是理由，你出门儿非得去殖民吗？让人家知道你的存在，这是应该的；说中国人没钱，连出国旅游都困难，游戏的属性之一就是"虚拟"，跟我们在现实中有多少钱有什么关系？吴承恩难道是因为中国人都有孙悟空的本事才有构思的？

再说游戏中的价值观，在这里我也为美国人"狡辩"几句。人并不生活在政治与历史之外，对政治与历史采取"为客观而客观"的态度，意义并不大，在实践中总要为了现实目标而选择价值观。美国的游戏制作人对自己民族的价值观之所以如此"团结"，恐怕游戏的商业性质也是其中一大原因——带有某些倾向的游戏就是比带另一些倾向的游戏卖得出去！试想换了中国人自己，制作花剌子模（中亚古国，被蒙古人所灭）人民反抗蒙古军队的游戏，和制作成吉思汗奠基蒙古帝国大业的游戏，哪个更能赢得中国玩家的认同？此民族的价值观从彼民族的角度看并非道义完善本是历史常情，将来的人类社会自然会作出公断。倘若美国人做出了"公正对待"我们的价值取向的游戏，那倒是更是剥夺了我们自己争得公道的权利。中国人的话就是留给中国人说的。看 NATO——North Atlantic Treaty Organization(北大西洋公约组织)新解：North Atlantic Terrorist Organization(北大西洋恐怖组织)，中国是联合国常任理事国，对国际事务就有正当的参与权，让我们的突击队员去抓 North Atlantic 某一岸的恐怖分子，也是游戏素材。游戏中的美苏战机确实没有几架在自己的领土上飞行，但我们中国人若连游戏都不能到别人的国土上去发行也不是我们的期望。当今的世界早已不是关起国门抵制外来侵扰的时代了，而是把我们自己认为有价值的东西推向世界的时代。那种"大着胆子什么都敢做"的做法即使是鸦片，我们也可以本着"拿来主义"的态度把它借鉴到药房里来。最后，笔者再提一个建议，以后对中国人制作的游戏的提法改进一些好不好，不要老"国产"游戏"国产"游戏的（好像这些游戏是不打算外国人也爱玩似的），而应该说：我们制作的是

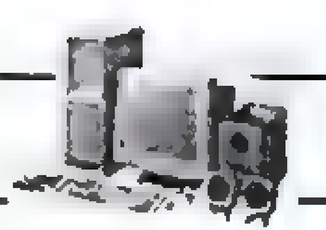
中国游戏

编辑人语

5 月里人们的爱国热情比 5 月的天气还热，玩家们也没有成为例外。一个多月过去了，天气自然更热，但大家的头脑已经冷静了许多。爱国主义本不是游行、口号和扔西红柿，也不需要过分的表演和宣泄；日子过好，工作做好，功课学好，游戏玩好，我以为爱国莫甚于此。

看游戏的人，许多是要用眼镜和保护屏的，还有戴有色眼镜甚至动用放大镜的，在这个率性自任的世界里倒是无可无不可。现下有一个问题，那就是玩家们应该让整个社会了解他们自己的眼力，这样才有些心无旁骛地在快乐中沉浸一把的可能。话说得拗口，但大家一定明白。这里长期欢迎大家就游戏的各种话题展开讨论，来稿请注明"玩家沙龙"收。

编辑/AWEI



向所有热心助人的玩友致敬！

难症会诊





取药处

1.《半条命》

问：在倒数第 5 关(XEN)起始的高台上，需要跳到对面，请问应该怎么跳？

答：向前跑，在边缘处下蹲与跳一起按，也可试试跳起后按蹲下。这一动作成功机率并不高，需要耐心。

（广东广州　吴柯）

2.《生化危机Ⅱ》

问：请问终极战斗中捡到的 4 个炸弹所要炸的里昂和克莱尔用来逃跑的火车在哪里？

答：你根本不需要找到火车（也无法到达月台），只要从 B5 实验区到达 B4 实验区找到缆车，开门，再从 B4 回到下水道，再回警局找到 4 颗炸弹即可。之后，你就可以安安稳稳坐在椅子上看你的主角去装炸弹了。

（山东莱阳　郑钧）

3.《魔法门英雄无敌Ⅲ》

问：隐藏关《永生的王者》(LONG LIVE THE KING)第一战，我已经占领了全部资源，并升级了所有可以升级的建筑，消灭了人类对手，可依然无法完成任务。请问是否必须打开人类城堡后面的石棺，才可以过关。另外是不是要打开石棺必须学会"次元门"(DIMENSION DOOR)的法术？可是城中的法术种类似乎是随机产生的，不会要反复读进度吧？请指教，多谢。

答：本关任务是在 3 个月内找到压抑精灵 (Spirit of Oppression)，并带到石头城。先去预言家处领寻宝任务，然后从左下入口进入地下，找到回忆饰物。回地上将其交给地图左侧中间的预言家，得到恶运沙漏，再将其交给地图右上角的预言家，换得沉着饰物，再交给最后一个预言家得到压抑精灵。至于次元门法术并非是用来打开什么的，而是一个传送的冒险类魔法，可在大地图上来回传送。

（北京　郭嘉）

4.《神偷》

问：第七关 The Lost City 开始，跳入水中，漂流到三个拱形排水洞前，为何游不过去。每个洞都试过，均无效。

答：跳入水中后你一定是向右漂流了，那是条死路！应该跳下水后向下方游，会看见一个机关，看上去很眼熟，对了，就是上一关结尾时拿到的石钥匙的形状。把石钥匙放上去洞口的石门就会打开，接下去一段路就靠你的肺活量了，水道长而曲折，所以在任务开始最好多买点呼吸药，省得黄浦不死死在阴沟里(上海俚语，即小河沟里翻船)！

（上海　潘力）

5.《魔法门Ⅵ天堂之令》

问：历尽千辛万苦完成所有议会任务后，下一步应是会见神使。据说神使在议会大厅的地下室，但我无论怎样也找不到入口(甚至飞到空中将每块瓦都翻过)，请指点迷津。

答：完成所有议会任务后进入自由天堂的议会，这时所有议员均已同意你见神使，只有威尔伯爵士的代表反对（那个向下竖手指的家伙）。和他对话一次后回到铁拳城堡找威尔伯爵士，爵士送你一件羊鸣披风，让你到克里格斯城堡东北的顶级羊鸣神庙。在一宝箱中有一封信可以揭露那个家伙的背叛，把信带给威尔伯爵士，爵士让你去议会揭露叛徒。再次到议会和那人对话他会大笑着消失，在他头像的位置上就是见神使的入口。

问：铁拳城堡中，蜥蜴人守着的山上的先知到底丢了什么？他是不是在跟我开玩笑？

答：先知所说"我把它丢了"是针对玩家而言，如果玩家丢失了过关必须的重要物品（如科尔本爵士的盾牌），在先知处点"丢了"他会帮玩家找回来。

问：自由天堂下水道中间的方场（就是从墙里向外放毒箭的那个），把敌人都消灭后根据警戒石可知还有敌人，我却找不到，请问如何找到它们？烈火爵士大厅得到的水晶头骨、龙骑兵岩洞得到的长笛有何用处？用秘技"J67"进入后只见一些不会说话的农夫和两只大耳怪，出来后却在飞龙沙漠的众神之庙，这是怎么回事？请赐教。

答：这可能是一处小 BUG，墙中卡住了一些出不来的敌人，可试用赤焰火圈杀之。水晶头骨可以抵抗维兰陵墓中的辐射，长笛可以消除队员的一些不良状态。"J67" 所到处是 New World Computing 地下城，农夫们代表 MMⅥ的设计者（杀他们声望会降得很快，但杀大耳怪无妨）。正常进入方法是在新索皮格问农夫，找"护门大师"，再对储蓄所的某一面墙乱点，可得"飞行奇术"卷轴。到海盗之巢存盘，用飞行奇术飞起来搜索屋顶，可传送到众神之庙前。进去躲在凹处，四人依次拜访各项 +20，回头搜索墙壁，传送到 NWC 地下城。这里有无限食物、无限药水等。

（北京　JCH，广东广州　马氏阿藏，广西柳州　李寻欢）

6.《无畏战车》

问：第 3 关中得到了变形成飞行坦克的能力，但只能贴地面飞行，请问能否让它飞在空中？第 5 关中得到下潜能力，但不知如何摧毁地图上标的那个水下工事(M4)？

答：老兄，据在下所知满天飞坦克好象不太可能，毕竟是坦克不是飞机，还是让它在地上呆着吧！飞行坦克 (Hover) 主要是应付地面上滚烫的岩浆。坦克会根据不同地形自动变形，当然你也可以控制它变形。关于那个水下工事，先打掉三个支脚底座上的盖子，把从旁边补到的遥控炸弹分别投进支脚底座内，在周围多投点也可以。尽量多投，然后从进来的洞口游回隔壁的洞中，或者干脆浮上水面，躲到岸上安全处引爆炸弹即可。记住，不躲开自己也完蛋。如果用枪打，建议你用橡皮膏把 Fire Button 贴牢，上床睡一觉吧！

（上海　潘力）

7.《心跳回忆》

问：怎样才能认识伊集院丽和馆林见晴并且追求成功，请各位"心跳"高手指点。

答：我很愿意回答您的问题，不过我可不是什么"心跳高手"。

伊集院丽在游戏开始时就已经登场了。要追伊集院丽很容易，主要是要注意两点：一是平时要注重对"容姿"的提高，也就是不断的对着镜子梳头，因为伊集院丽对"容姿"的要求是非常高的；二是休息日要不厌其烦的给她打电话，她刚开始时态度非常冷淡，甚至时不时的就跑出来挖苦你一番，但只要有恒心就一定能让她对你敞开心扉。另外还要注意对其她女孩子一定要冷淡一点。

在《心跳回忆》里的 13 位女孩子中，馆林见晴是最"神秘"的，但她也是最容易追的。馆林见晴的登场没有特定的条件，不过据我的一点经验，您只要在游戏过程中全然不理其她女孩子，比如不跟她们约会，不跟她们一起回家，参加活动时只是自己一个人去，等等，用不了多久就会像上期我说的那样出现"炸弹满天飞"的壮观景象，可恰恰这时馆林就该频繁出镜了。而且这样一来其他女孩子就很难向你告白了，到毕业典礼时馆林见晴多半会"趁虚而入"，向你告白。说实话，这根本不叫"追"馆林见晴，应该是她追你才对！以上就是我的一点经验，希望能对您有些帮助。

（北京　ZIP 软件工作室　牧童）

7.《守护者之剑》

问：到迷雾森林，按攻略提示见到那个"牌子"向兽人族的地方走（牌子指的方向），但一走过去就回到屏幕的左边，如此成了一个循环，无法通过。我是否有什么没做呢？但根据攻略我应该做完了。还有，迷雾森林里那堆火盘子有什么用？请各位高手指点迷津。

答：很简单，你只要多转几圈，阿尔巴就会在一阵怪笑中出现。他让你到梅罗森林找香菇三兄妹。到梅罗镇救出香菇三兄妹后得到定风珠，在告示牌前使用，火盘子会使整个森林泛起红光，这时你向东行即可离去（长路漫漫迷宫多）！

（安徽合肥　郑建东）

8.《雷峰塔》

问：怎样找到五行迷阵（有五行珠且用雪儿来走，但找不到，一、二层的敌人都已消灭，门已全开）？武皇村剑痴要的剑在何处可觅？

答：用雪儿的开锁技打开一层右边的一道门，再使用五行珠即可进入五行迷阵。到打铁铺，铁匠不卖武器。出门与打铁铺附近的猪哥交谈，得知三年前铁匠父亲失踪的事。再回打铁铺，发现铁匠不在，溜进房内发现一僵尸，打死它可得小铁剑。出门和铁匠交谈，用铁剑换得一把匕首，将匕首给剑痴即可。

（江苏南京　郭之杰）

9.《口袋妖怪》(GB)

问：连线传送妖怪后，发现别人的妖怪在我这儿不听本人指挥，而且还经常有无缘无故进入睡眠状态或对自己进行攻击等异常行为！不知如何才能使其恢复正常？请各位为小弟指条明路！

答：连线后所换的妖怪的确不听话，几乎是自己指挥自己，当初我遇见这情况也吓了一跳。不过甭担心，安心练上八九级，待它产生"感情"后，叫它干什么它就干什么，可谓"感情力量大无穷"啊！

（北京　杨可）

问：游戏中的凤凰除强力球外都捕捉不到，但强力球只有 1 个，是否有其他方法捕捉凤凰？

答：有。一，在玉虫村商店中购买几个エフェタトガード，在战斗中使用即可轻易捕获凤凰。二，让装备 13 号机器（催眠）或 5 号机器（冰封）的妖怪（等级越高越好）出战，一上来就"催眠"或"冰封"，使凤凰的 HP 损失 1/3 左右，再用ボール就能捕捉。总之，使凤凰的 HP 减少，使其陷入睡眠、迟钝、麻痹、中毒等状态，将使捕获成功率大大提高。另外，强力球是用来捕捉 150 号妖怪的。

问：在第 3 个徽章所在地的村中，船开走后，进入会馆打败 3 个有精灵球的人后，有一扇门挡住去路，请问如何进入？（绿版）

答：机关就在屋内的柱子中，调查每根柱子，直到连续两次出现不同字样，门就会开了。

（上海　金杉，北京　何磊，广东广州　Orc）

10.《风来的西林——月影村怪物》(GB)

问：本人已救下ナギ和伙伴コッパ，当再次来到"龙之颚"时却死活进不去，请高手指教！

答：救下ナギ和コッパ后，须将仓库门口牌子上的游戏难度调到普通以上，游戏才能在"龙之颚"继续发展。若将困难难度"侥幸"打通的话，从月影村右出口出村就会进入"月影村的脱出"——不是一个"难"就能形容的，无自虐倾向最好不去了。

（北京　何磊）

候诊室

1.《魔法门Ⅵ天堂之令》

○在自由天堂的神使处得知要收集 4 块记忆水晶，现找到 3 块，还有 1 块在阿拉莫斯城堡找遍也未发现。城堡中有一处远距离传送点不知有何用处，站在上面毫无反应，请各位大侠帮小弟渡此难关。

（河南平顶山　王泳）

○从水井镇 (26) 到新索西格镇 (40) 共 15 个地方，正好与方尖塔数量吻合，顺序也一一对应，但冰天雪地 (32) 的方尖塔找不到，请指点。

（湖南邵阳　牙为舟）

2.《上帝也疯狂 3》

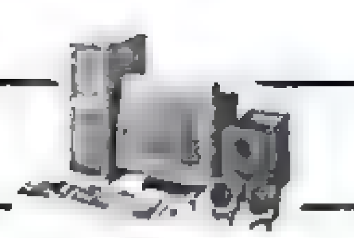
○请问第 5 关如何过？为何我输入第 1 期上的秘技没有效果？

（四川南充　刘）

3.《心跳回忆》

○如何让朝日奈夕子登场？为何在第三年夏秋时会出现越来越多的流言（我的各项数值都很高，本来的评价均在友好之上）？流言一出，所有人的评价都会降低，最后变为一色"讨厌"，这如何是好？

（北京　李源）



○请问诗织数羊是怎么回事？

（天津　老狼）

4.《风色幻想》

○第四章"风云桑德拉"的"藤兽"一关，藤妖怎么也打不死，反而每次血一完生命值成倍增加；关键人物欧琳又不听指挥，不往中心缇雅所在位置走，请问如何过关？

（北京　李源）

5.《生化危机Ⅱ》

○我是按克莱尔 A，利昂 B 玩的。当克莱尔在最后拿到 MO 光盘后，本该进行大决战，但最后一个门却打不开，显示 G 病毒还未完成，我已拿到装病毒的小瓶子，请问病毒在哪装？该问题攻略上都没有。

（gamecc@ netease. com）

○用 B 盘玩，在雪莉掉进下水道后，我将控制雪莉，沿地图走进一个门后屋中有一些柜子和一个僵尸。我找遍了所有的柜子，什么也没有，旁边的梯子也上不去，请问如何继续下去？

（whj　<jiang_nan@ yeah. net>）

6.《太阁立志传Ⅲ》

○织田信长让我去召三人众，太一、安藤守就召来了，但氏家卜全就是不来。织田信长已给我三次机会，但还是不行；救我！谢谢。

（chengq@ 263. net）

7.《大唐诗录》

○请问如何才能敲响寒山寺的大钟，进入黄鹤楼拿到砚台。谢谢！

（四空）

8.《太阁立志传Ⅱ》

○请问各位大师如何找到"黑田官兵卫"？

（重庆　tangyua）

9.《圣剑传说 3》(SFC)

○得到第四个精灵（耳朵较长）后，打完被他催眠的城堡后，去坐船，船变成了满是僵尸的船，请问怎么下船？

（yashiro@ 21cn. com）

10.《口袋妖怪》(GB)

○请问如何捕获迷你龙？

11.《赛尔达传说之梦见岛》(GB)

○在睡觉的屋子里拿到了笛子之后，回到女主角身边交谈后会变成一号笛，之后应该干点什么呢？

（广东珠海　陈冠森）

12.《风来的西林——月影村怪物》(GB)

○第 3 章"月影村的恋人"是否为最后一章，请高手指教。

（广西桂林　夏宁）

整合新星

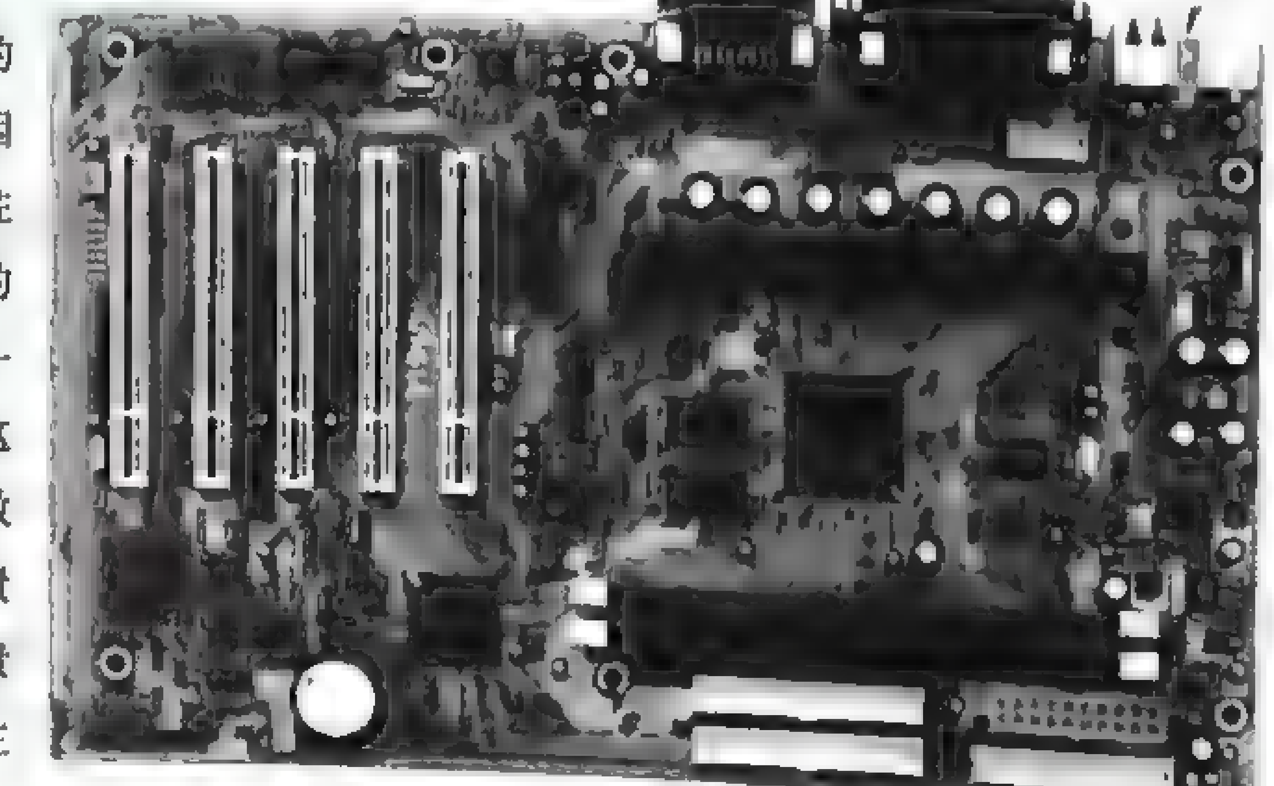
—Intel810 主板控制芯片组与产品简介

■文/赵效民

说起整合显示芯片的主板控制芯片组(下文简称整合式芯片组),想必大家不会陌生。台湾矽统公司(SiS)是最早提出这一设想并实现的厂商,如早期的 SiS 5598 芯片组。现在市场上我们能看到三种这类产品,分别是矽统推出的整合了 SiS 6326 的 SiS 530(Super 7)和 SiS 620(Slot 1 和 Socket 370)、威盛(VIA)推出的整合了 Trident 9880(Blade 3D)的 Apollo MVP4(Super 7)。另外,同样整合了 Blade 3D 的威盛 Apollo Pro Media 芯片组(Slot 1 和 Socket 370)也将马上诞生。

对于采用这些设计的主板,不知大家有什么感觉,可能许多人心里都是怪怪的。这些主板没有 AGP 插槽,意味着你今后无法升级为更好的 AGP 显卡,而且集成的显示芯片也无诱人之处。看看各大媒体的评测数据,大家就能对 SiS 6326 与 Blude 3D 的性能表现尤其是 3D 加速性能有初步认识。我相信,如果现在去买显卡多半不会选用它们。

既然如此,为什么还要推出这样的主板呢?其实,它们本身也不是为个人用户设计,而是面向对显示性能要求不高的商业应用市场,毕竟除电脑娱乐媒体之外,有多少单位的计算机需要完美的 3D 游戏性能呢?我想大多数单位还是将电脑用于字处理、电子表格或简单的平面图形演示工作。因此商业用户最注重的往往是价格与系统维护的便利性。商业用电脑一般都是大批量购买,这时单机价格就是个很敏感的数字,若一台贵 1000 元,那 10 台就贵 10000 元,企业设备主管不能不考虑这一点。


致福 SLOT1 架构的 810 主板:GBM-P6D

显然采用这种整合芯片组的电脑肯定要比另外单配显卡(相同芯片)的电脑便宜,而且这些主板大都还集成了音频芯片,这无疑又进一步降低了系统成本,由此也再次证明主板厂商对这类产品的市场定位。另外插卡越少在维护方面也越有利,因插卡接触不良而造成显卡或声卡工作不稳定的情况将在这类主板上根本杜绝,硬件发生冲突的机会也大大减少。所以作为一个明智、务实的设备采购主管,面对这类性能够用的低价位整合式电脑,你会不会动心呢?不过最先动心的应该是芯片组厂商,它们也正是因为看中了这一点而大力发展整合式产品。

话虽这么说,但现实是,使用这类芯片组的主板厂商少得可怜,不少厂商都持观望态度,如果市场反应好才跟进,反之则永远不会踏足这个市场。这种心态也存在于许多 PC 厂商,所以采用这类主板的整合式电脑目前没有大量出现,而集团用户似乎也没有及时摆脱速度论的影响,看来这类产品的市场前景并不明朗。不过这种局面可能在不久的将来会有较大改观,因为整合式芯片组的设计理念已引来了业界巨头 Intel 的关注。

也许是吃尽了低价位电脑的苦头,Intel 早就透露将研制整合式芯片组。如今它在此领域里的第一个产品 Intel 810(下文简称 i810)芯片组已正式推出,到本文截稿时(5 月中旬),已有十多个厂商发布了使用它的主板,响应速度明显快于矽统与威盛的产品。那么它能否借助Intel 的影响力进一步拓展整合式 PC 市场,并让 Intel 在竞争中取得优势呢?通过本文的介绍,也许大家会有自己的看法。



i810 芯片组简介

版本 / 组成与功能	i810L	i810	i810DC100	i810E
北桥芯片编号及封装形式	FW82810	FW82810	FW82810DC100	FW82810DC133
	0.25 微米制造工艺,421 针 BGA 封装			
南桥芯片编号及封装形式	FW82801AB	FW82801AA	FW82801AA	FW82801AA
	0.25 微米制造工艺,241 针 BGA 封装			
标准总线频率	66/100MHz			66/100/133MHz
集成显示芯片	Intel 752			Intel 754
RAMDAC 频率	230MHz,24Bits			
显示内存	通过 Direct AGP 技术共享内存,最多 52MB			
显示缓存	无		4MB(10ns) 外接 SDRAM	4MB(7.5ns) 外接 SDRAM
最高分辨率	2D:1600×1200@ 8bits Color@ 85Hz 3D:1024×768@ 16bits Color@ 85Hz			
ISA/PCI 插槽数	0/4	0/6		
USB 接口	2 个			
标准 DIMM 数量	2 个			
最大内存容量	512MB			
AMR 总线	支持			
Ultra ATA-33 模式	支持			
Ultra ATA-66 模式	不支持	支持		
音频/Modem 功能	外接 Audio 与 Modem 的 Codec 芯片组即可			
局域网报警功能	无	有		

一、i810 芯片组简介

i810 芯片组的研制计划最早在去年 4 月透露,那时研发代号为 Whitney,主要用于 Socket 370 主板,为 Socket Celeron 服务。事隔一年,在今年 4 月 27 日,Intel 正式发布编号为 Intel810 的芯片组。由于这是 Intel 第一款集成显示芯片的产品,因此可以说意义重大。

1. 豪门四秀

从目前掌握的资料来看,i810 现在共有 4 个版本,是由 3 种不同的北桥芯片(基准编号 FW82810)与两种不同的南桥芯片(基准编号 FW82801)相互搭配而成。为方便大家查阅,在正式介绍之前,我将它们的主要特征列于表中,谨供参考。

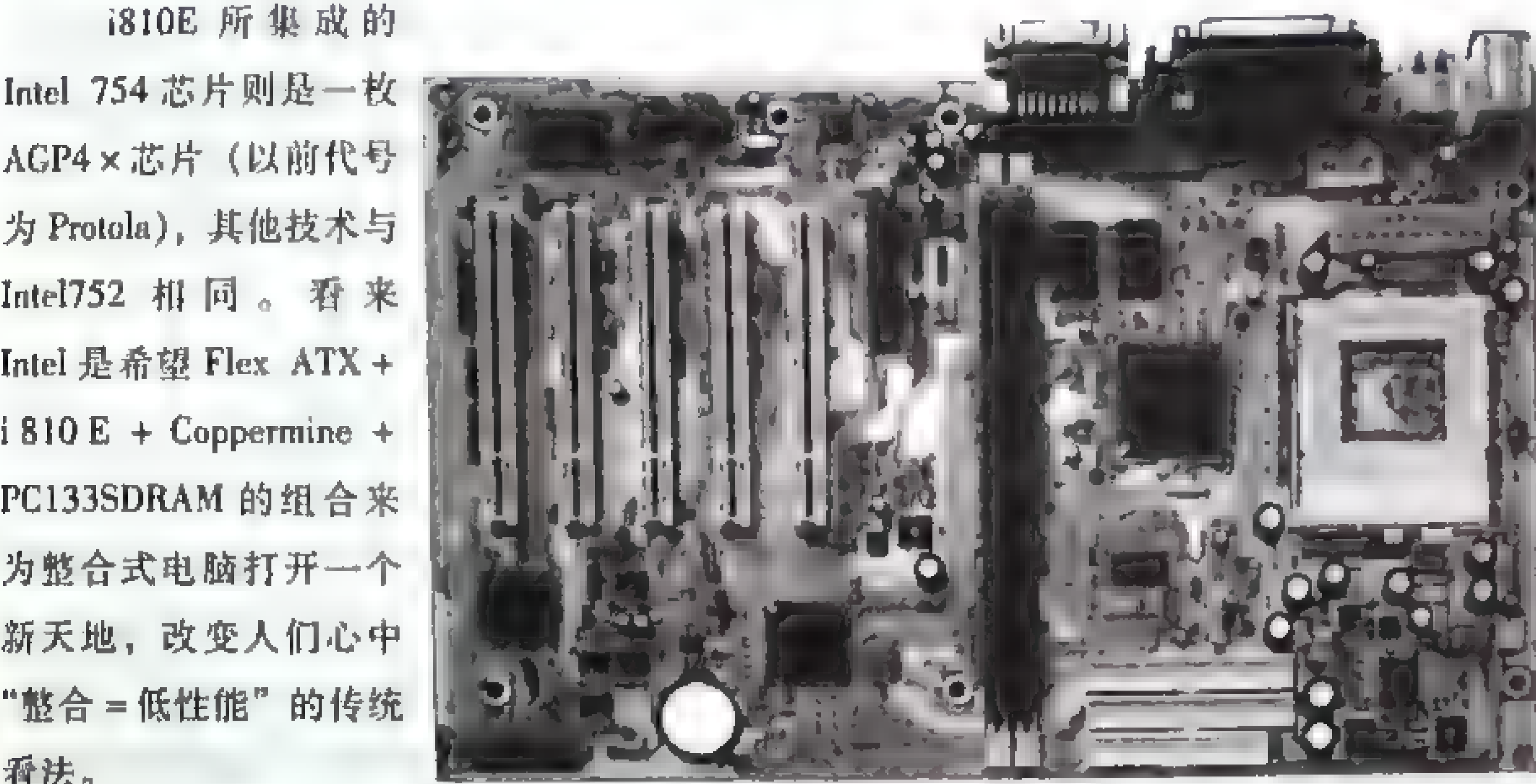
需要指出的是,i810E 目前还没有正式推出。有报道说它又称 i815,将用于 Intel 最新研制的 Flex ATX 主板(一种比 Micro ATX 主板小 1/3 的产品,主要用于类似 iMAC 的高度整合电脑),配合 133MHz 外频的 Coppermine 处理器使用,有关它的情况将在下文进一步提到。

2. 芯片组的成员与功能

在 Intel 技术规格书中,i810 北桥芯片又称 GMCH (Graphicsand Memory Controller Hub),南桥芯片则称为 ICH (Input/output Controller Hub),从字面意思上就能看出它们所担当的角色。其中一个较为特殊的设计是内存工作速度与外频相脱离,固定为 100MHz 或 133MHz(i810E),而且 Intel 还将 PCI 总线管理权移交给了 ICH,这也是一个较为罕见的做法。

在 i810 的 GMCH 所集成的显示芯片并不是早前所讲的 Intel i740,而是改进后的 Intel 752。它与 Intel i740 主要的不同在于 RAMDAC 频率从 203MHz 提高到 230MHz,在相同分辨率下可获得更高屏幕刷新率。另外 Intel 752 还增加了数字视频信号输出端口(DVOP:Digital Video Out Port),只要外接相应控制芯片就可以输出符合 Panel Link 标准的数字平面(DFP:Digital Flat Panel)显示信号或 TV 信号。由于这两种信号使用数字信号生成(老的显示卡是用模拟 VGA 信号生成),所以输出质量能得到很好地保证。此外针对 Intel i740 不太好的 2D 性能,Intel 752 还专门使用了动态补偿技术(MC:Motion Compensation),从而使它的 DVD 播放能力有明显提升。

i810E 所集成的 Intel 754 芯片则是一枚 AGP4×芯片（以前代号为 Protola），其他技术与 Intel752 相同。看来 Intel 是希望 Flex ATX + i810E + Coppermine + PC133SDRAM 的组合来为整合式电脑打开一个新天地，改变人们心中“整合＝低性能”的传统看法。


致福 Socket370 架构的 810 主板：GBM－P7D

在 i810 各个版本的 ICH 中都集成了符合 AC' 97(Audio Codec 97) v. 2. 1 标准(MVP4 符合 2. 0 标准)的音频控制电路，简称 AC'97 Controller。它兼容 Sound Blaster Pro，并支持 Direct Sound 等音频技术。只要通过 AC Link 通道外接一枚符合 AC'97 标准的解码器(Codec)即可获得声卡的基本功能，而且理论信噪比大于 90dB。此外在 ICH 中还整合了 MC' 97 控制器(Modem Codec 97 Controller)，同样可以通过 AC Link 外接符合 MC'97 标准的 Codec，使其具有 Modem 功能。不过由于没有专用的处理芯片，所以 i810 的音频与 Modem 功能主要是软件模拟，把 CPU 当作相应的数字信号处理器(DSP：Digital Signal Processor)，因此与独立的声卡和 Modem 还是有分别的。另外，i810 与 MVP4 一样，也在 ICH 中采用了最新系统管理总线技术(SMBus：System Management Bus)，CPU 通过它可以更顺畅地与外设沟通，与外接的 LDCM(LANDesk Client Manager：局域平台客户管理)芯片配合，它还能让系统迅速得到有关 CPU 温度、风扇转速和关键电压等重要系统参数，有助于系统管理与正常运作。

需要指出的是，i810 芯片组还有一个成员没有在表 1 中列出，它就是被称为 FWH(Firm Ware Hub)的芯片，基准编号 N82802。Firm Ware 又称固件或韧体，是一种被存放在只读存储器中的指令代码。大家可能对此不好理解，但要说起主板或显卡上的 BIOS，相信都清楚。FWH 的作用与之相似，你完全可以把它当 BIOS 看待。其实对芯片组各种控制功能的理解与掌握，BIOS 厂商肯定不如芯片组生产者，因此 Intel 此次随 i810 一道推出 FWH 也有自己的打算，估计是想更好发挥芯片组性能。但这不意味着只有 Intel 才能提供 FWH，著名的 BIOS 厂商 Award 公司(已被 Phoenix 公司收购)就已推出这类产品，各方面性能都不逊于 N82802。

在 i810 芯片组的结构图中，N82802 和 ICH 直接相连，容量最高为 4Mbits(0. 5MB)。与当前流行的 2MB BIOS 相比，容量明显少很多，但在 FWH 中不光存放了主板 BIOS 还存放显卡BIOS。由于容量小，在 i810 主板的 BIOS 中可设置选项一般也较少，不过主板大部分参数都已设定为最佳状态，所以大家不用为它们操心。

3. 显存的区别

细心的读者可能会从表 1 中发现，这 4 个版本的芯片组在显存方面的设计有所不同。首先，3 个版本的 GMCH 都使用了 Direct AGP 技术。这个技术的关键在于将 AGP 的虚拟图形地址映射表(VGART：Virtual Graphics Address Remapping Table)控制器与内存分配器合并，把传统北桥芯片的内存控制器改为 GMCH 的系统内存/显存控制器。在工作时，它并不象 MVP4、SiS 530 和 SiS 620 那样，通过 BIOS 在内存中事先固定划分出一个区域用于显存，而是自动根据当前显示模式(即分辨率与颜色深度)动态分配显存容量并直接使用 AGP 模式。这样可以最大限度减少内存占用，保证系统性能。

虽然 i810 已将内存工作速度固定在至少 100MHz，但高档 i810DC100 与 i810E 仍然外接了 10ns(100MHz)或 7. 5ns(133MHz)的 4MB SDRAM。有人认为这就相当于显卡上的显存：当这 4MB 容量不能应付更大 3D 纹理数据时，才通过 AGP 访问内存。其实并不是这样，它们是与共享显存同时工作。大家可能还记得 Intel i740 显卡的工作方式：卡上显存只用于 2D 帧图，而只要是 3D 纹理数据就通过 AGP 使用内存。i810DC100 与 i810E 也是如此，这 4MB SDRAM 主要就是用于 2D 帧图(i810L 与 i810 也只能使用 4MB 内存用于 2D 帧图)，从而有助于进一步减少内存占用量，提高 3D 加速性能。因此 Intel 把这 4MB 的

SDRAM 叫做显示缓存，这也是 FW82810DC100 与 FW82810DC133 中 DC 的含义：Display Cache。

然而显示缓存似乎并不是 FW82810DC100 与 FW82810DC133 的专利，在某些 i810 主板的样品中，使用 FW82810 的产品居然也有 4MB 缓存。我想可能是 Intel 想让使用 FW82810DC100 与 FW82810DC133 的主板有更好的性能表现而“强迫”外接缓存，但事实上，FW82810 已具有这个能力，而最终设计就看主板厂商了。不过这纯属笔者猜测，大家就当做是耳旁风吧。

国外媒体所进行的初步测试结果表明，有显示缓存的主板《3D WinMark 99》的得分一般要比没有显示缓存的主板高出 50% 左右。所以可不要小看这 4MB 显示缓存哟。

4. 永别了，ISA!

与 PC' 99 规范要求相符，i810 已不再支持 ISA 总线，ICH 与 Super I/O 芯片的沟通改用新开发的低针数界面(LPCI：Low Pin Count Interface)。LPCI 是一种工作频率更高的传输界面，但它所使用的针脚数较少，因此属于简单型传输界面，在速度上并不比 ISA 快多少。然而在某些已经推出的 i810 主板上，我们还能看到 ISA 插槽，这是怎么回事？原来，一些主板厂商为照顾有 ISA 设备的用户，在主板上使用了专门的 ISA to PCI 桥接芯片，所以仍配备了 ISA 插槽。就现在市场行情而言，这是一个明智的作法。

i810 另一个引人注目的地方是与 MVP4 一样全面支持 Intel 与洛克韦尔公司(Rockwell)共同提出的音频/调制解调器插卡(AMR：Audio/Modem Riser)总线。由于在 i810 的 ICH 中已集成了 AC' 97 Controller 与 MC' 97 Controller，因此只要外接相应的 Codec 即可获得声卡或 Modem 功能。AMR 的主要用意就是将这两种 Codec 做在一张插卡上，给用户提供更多便利。另外 AMR 总线还能与 i810 的 DVOP 配合使用，在 AMR 插卡上集成相应的控制芯片即可外接符合 Panel Link 标准的 DFP 显示器或电视机。当然 AMR 插卡也并不是必需的，不少主板厂商都已在主板上集成了音频 Codec，甚至还有 Panel Link 或 TV 控制芯片；有的厂商则为了能获得更好的音频效果，还集成了专用音效芯片；而且某些主板还能将集成音效屏蔽，允许用户购买功能更强大的声卡以满足自己的需要。

5. i810 的主要不足

与 Apollo MVP4 芯片组相比，i810 没有在 ICH 中集成 Super I/O 功能，并只能管理两个 USB 接口(MVP4 的 VT82C686 能管理 4 个)。与 SiS 620 芯片组相比，i810 虽然集成度更高，但最大 512MB 的内存容量只有后者的 1/3，比 Apollo MVP4(768MB)也少。另外 i810 的售价也比它们贵。这些不足可能会对某些用户的选择产生不利影响。

二、使用 i810 芯片组的主板与特点简介

前文已经提到 i810 芯片组主要用于 Socket 370 主板，但在已发布的 i810 主板中也有 Slot 1 型号。不过上面可都说的是“发布”而不是“上市”，因为到本文截稿时它们还处在样品(Sample)阶段。

下面就以公司分类简要介绍几款 i810 主板。由于厂商的改进主要在驱动程序与硬件具体调校方面，所以到正式推出时，在整体布局与配置方面一般不会有较大改动，因此还是有很好的参考价值。

1. 大众公司(FIC)的 CW33

大众推出的 CW33 是一款 ATX 结构 Socket 370 主板，使用 i810L 芯片组和 Intel 的 FWH，设有 3 支 PCI、1 支 AMR 与两条 DIMM 插槽，集成 4MB 显示缓存，集成 ESS 公司的 Solo－1 音效芯片，只支持 Ultra ATA－33。大众公司表示它目前的设计还不是很成熟，等到正式版本时可能会全面采用 i810DC100 芯片组。

2. 技嘉公司(GIGABYTE)的 GA－6WMM7

技嘉推出的 GA－6WMM7 是一款 ATX 结构 Socket 370 主板，使用 i810DC100 芯片组和两颗 Intel 的 FWH(采用双 BIOS 设计)，设有 3 支 PCI、1 支 AMR 与两条 DIMM 插槽，由于使用了 ISA 桥接芯片所以还有一支 ISA 插槽。主板集成 4MB 显示缓存，集成音频 Codec，支持 Ultra ATA－33 与 Ultra ATA－66。

3. 微星公司(MSI：MicroStar)的 MS－6178、MS－6182

微星推出的 MS－6178 是一款 ATX 结构 Socket 370 主板，使用 i810DC100 芯片组和 Award 的 FWH，设有 3 支 PCI、2 支 AMR 与两条 DIMM 插槽，集成 4MB 显示缓存，集成 Aureal Semiconductor 公司的 AU8810A1 音效芯片，支持 Ultra ATA－33 与 Ultra ATA－66。

MS－6182 是一款 ATX 结构的 Slot 1 主板，这在采用 i810 的产品中较为罕见，但它的配置绝对一流：MS－6182 使用 i810DC100 芯片组和 Award 的 FWH，设有 6 支 PCI、2支 AMR 与两条 DIMM 插槽，集成 4MB 显示缓存，集成创新公司(Creative)的 ES1373 音效芯片，支持 Ultra ATA－33

与 Ultra ATA-66,在整合产品中算比较"奢侈"的。

为了与 AMR 配合,在推出这两款主板同时,微星还推出了两张 AMR 插卡:MS5984 与 MS5965。前者使用 Silicon Image 公司的 154 控制芯片,设有专用 DFP 端口,用于外接符合 Panel Link 标准的 DFP 显示器。后者则使用 Chrontel 公司的 CH7007A 控制芯片,设有普通 Video 和 S-Video 两个端口,用于外接电视机。后续周边产品比较齐全。

4. 华硕公司(ASUS)的 MEW

华硕推出的 MEW 是一款 ATX 结构 Socket 370 主板,使用 i810DC100 芯片组和 Intel 的 FWH,设有 5 支 PCI、1 支 AMR 与 3 条 DIMM 插槽。由于使用了 ISA 桥接芯片所以还有两支 ISA 插槽。不过在 MEW 的另一版本中没有了 ISA 插槽,而将 PCI 增加至 6 支。MEW 板上集成 4MB 显示缓存,集成 Intel 82559 以太网芯片(支持 10/100Mbps)和音频 Codec,支持 Ultra ATA-33 与 Ultra ATA-66。值得注意的是,华硕公司在该主板上通过特殊处理而使用了 3 条 DIMM,虽然总容量仍为 512MB,但这使内存的搭配变得更为灵活,间接提高了扩展能力。看来华硕公司还是蛮费心机的。

5. 泰安公司(Tyan)的 S2054S

泰安推出的 S2054S 是一款 ATX 结构的 Socket 370 主板,使用 i810DC100 芯片组和 Award 的 FWH,设有 4 支 PCI、1 支 AMR 与 3 条 DIMM 插槽,集成 4MB 显示缓存,集成创新公司的音频 Codec,支持 Ultra ATA-33 与 Ultra ATA-66。

6. 建邦公司(Tekram)的 S381-M

建邦推出的 S381-M 是一款 ATX 结构的 Socket 370 主板,使用 i810DC100 芯片组和 Intel 的 FWH,设有 3 支 PCI、1 支 AMR 与 3 条 DIMM 插槽,集成 4MB 显示缓存,集成音频 Codec,支持 Ultra ATA-33 与 Ultra ATA-66。

7. 联胜公司(Lucky Star)的 6M810

联胜推出的 6M810 是一款 ATX 结构的 Socket 370 主板,使用 i810DC100 芯片组和 Intel 的 FWH,设有 3 支 PCI、1 支 AMR 与 3 条 DIMM 插槽,集成 4MB 显示缓存,集成音频 Codec,支持 Ultra ATA-33 与 Ultra ATA-66。

8. 建基公司(Aopen)的 MX3W

建基推出的 MX3W 是一款 ATX 结构的 Socket 370 主板,使用 i810DC100 芯片组和 Intel 的 FWH,设有 3 支 PCI、1 支 AMR 与两条 DIMM 插槽,集成 4MB 显示缓存,集成音频 Codec,支持 Ultra ATA-33 与 Ultra ATA-66

从上文介绍中可以发现,i810 主板大都采用了 i810DC100+4MB 显示缓存的设计。看来大多数厂商也希望能更多提高整合式主板性能。但是从厂商的初步报价来看,由于 Intel 芯片组一向定价较高,所以与同级 SiS 620 主板相比,即使不加 4MB 显示缓存,i810 主板也普遍贵不少,这肯定会影响它的竞争力。

除了以上几款产品之外,联想 QDI、SuperMicro、联强(LEMEL)、辉煌(Magic-Pro)、致福(GVC)和艾崴(IWill)等公司也都推出了 i810 主板,但由于资料不全,就不在此介绍了。总之,i810 主板的发布速度明显快于采用其他同类芯片组的产品。

在介绍这些主板时没有提及它们的外频与倍频设计,而是否能超频可能是许多 DIYer 所关心的。按照 Intel 的设计,i810 主板都提供了标准的 66/100MHz 双外频,看来为使用 100MHz 外频的 Celeron500 和 Slot 1 处理器作了两手准备。至于最高外频与最高倍频,技嘉 GA-6WMM7 样品提供了 150MHz 外频与 9.5 倍频,是目前的最高水平,其他主板大都支持最高 133MHz 外频和至少 7 倍频。不过由于现有 Celeron 的倍频数已锁而且又太高,所以即使超到 100MHz 也很难,更何况是高于 100MHz 的外频呢。如果今后 Intel 不锁外频,可能到 Celeron500 上市时(预计 7 月份),这些高于 100MHz 的外频才能派上用场,但 124MHz 就足矣(5 倍频也是有点高)。相比之下,超频对于采用 i810 的 Slot 1 主板来说更实际一些,但即使是现有的 PentiumⅡ 400 和 PentiumⅢ450 也很难用上 133MHz 外频。因此也希望 DIYer 们能冷静对待主板的超频使用。

与目前各类主板相比,i810 最大特点就是对高级电源配置界面(ACPI:Advanced Configuration and Power Interface)的支持率非常高,并大都采用了内存休眠唤醒技术(STR:Suspend To Ram),而这肯定是今后的一大潮流。

ACPI 是一种由 Intel、微软和东芝(Toshiba)等多家公司共同开发的,通过操作系统而不是 BIOS 来管理电源的技术,它要求主板控制芯片和其他 I/O 芯片与操作系统建立标准联系通道,让后者可以通过瞬间软电源开关(MSPS:Momentary Soft Power Switch)来管理电源,但这必须在使用 ATX 电源的主板上才能实现。在 Windows 98中已全面采用了 ACPI 技术。ACPI 的最大好处之一就是"On Now",它能让你在开机时马上回到上一次关机前的工作状态。

但怎么才能实现"On Now"呢?这就是 STR 的主要功能了。在以前,人们还开发了一种叫磁盘休眠唤醒技术(STD:Suspend To Disk)。用户可以在关机时启动这一功能将内存中的资料直接保存于硬盘,等下次开机时,电脑就从硬盘中读取资料恢复到内存中,从而回到上次关机前的状态。但由于硬盘速度较慢,保留与恢复时间都较长,因此人们又发明了 STR。顾名思义,STR 就是在关机时将资料仍保留在内存,此时电源只向内存供电,其他部件都处于关机状态,所以只消耗 3W 左右电力。下次开机时,电脑只需 7 秒左右时间就可以根据内存资料迅速恢复到上次关机前的状态。Intel 公司把这个功能叫做作 Instantly Available,我们可以将其理解为"立即开机"。另外 STR 还能与其他开机技术配合使用,如定时开机、键盘或鼠标开机、Modem 开机和局域网摇控开机等,而现在发布的 i810 主板都无一例外具备这些开机功能。

三、i810 主板的性能表现

这也许是用户最关心的内容,毕竟性能是最重要的。根据国外媒体公布资料,在使用最新 Celeron466 处理器、其他配件除 Riva TNT 显示卡之外都相同时,使用 i810 的主板与使用 440BX 的主板在 CPU 整数与浮点运算能力方面,成绩几乎相同。主要差别就在于显示性能(测试时分辨率为 1024×768@16bits@85Hz),而这个性能又间接影响硬盘性能,并最终拉开《Winstone 99》的成绩。440BX 主板的"商业 Graphics WinMark 99"得分比 i810 主板高 21.5%、"商业 Disk WinMark 99"得分比 i810 主板高 37.2%、"高端 Graphics WinMark 99"得分比 i810 主板高 26.5%、"高端 Disk WinMark 99"得分比 i810 主板高 15%、"最终 Winstone 99"得分则比 i810 主板高 4.5%。但与采用 SiS 620 芯片组的主板相比,i810 主板的性能则是全面领先。

从"最终 Winstone 99"的成绩来看,我觉得 i810 主板的成绩已很不错了。要知道 MVP3 主板在使用 K6-3-450 时的《Winstone 99》成绩,比 MVP4 和 SiS 530 主板平均高 8%。另外在 3D 加速方面,i810 的表现还算可以。Riva TNT 的《3D WinMark 99》虽然比集成 4MB 显示缓存的 i810 主板高 70.5%,但 Savage 3D 已不是 i810 的对手,Blade 3D 成品显示卡则与之平起平坐,至于 SiS 6326 就更不用说了(测试时的设置同上)。不过对于没有集成显示缓存的 i810 主板,它的 3D 性能立刻下跌了 35% 而落后于 Savage 3D 与 Blade 3D,和 SiS 6326 基本持平。以上这些都是对 i810 主板样品的测试结果,相信到正式版时性能还会有所提升。

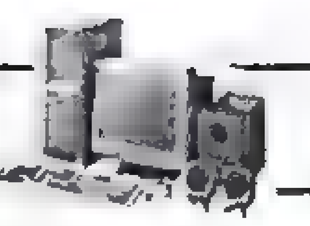
由于威盛即将推出用于 Socket 370 与 Slot 1 主板的 Apollo Pro Media 芯片组也将会集成 Blade 3D(可能会有一些改进),所以从上文比较中也能预测一下它与 Apollo Pro Media 之间的性能优劣。在我看来,i810 并不弱于它。

四、整合式电脑的前景

看完本文,不知 i810 给你留下什么印象。笔者个人认为,i810 是目前性能最好的整合式芯片组,但能否因此而改变整合式电脑的市场现状,我还不好说。在本文介绍中你能发现 i810 只是 Intel 整合战略中的第一步棋,下一着 Flex ATX 主板将更能体现 Intel 整合雄心。虽然矽统与威盛比 Intel 更早推出整合式芯片组,但它们无法在业界推广整合标准,确切说是没有这个能力。再看看 Intel,从 Socket 系列 CPU、PCI 总线、AGP 总线一直到最新的 AMR 总线,都是由它独自或主要开发的业界标准,别人都紧紧跟随,至于 Intel 与业界各大巨头的关系就更不用我多说了,这些都是矽统与威盛所远远不及的。因此 Intel 有意要推行的东西,业界都不会忽视。这一点从主板厂商对 SiS 530、SiS 620、Apollo MVP4 以及 i810 的响应规模上就能看出来。同样整机厂商很可能也会受 Intel 的影响而进入这个市场,其中 Flex ATX 主板或许就是一个大转折点,它对那些低价位 PC 厂商很有诱惑力。

然而 Intel 的加入是否就一定意味着整合式电脑的兴起呢?不,因为客户才是最重要的因素。如果没人买,响应的厂商再多也没用。在此我仍要强调,这种整合式电脑并不是针对一般个人用户而设计,毕竟个人电脑与办公电脑所担负的任务以及这些任务对电脑性能的要求有很大不同。我相信当从商业应用角度去看它时,大部分人会觉得它非常合适。可是当你真成为单位的设备采购主管时,能否不受唯速论的影响,继续保持务实心态呢?我对此并不乐观,而这也正是厂商控制不了但却能决定整合式电脑市场兴旺与否的关键所在。

整合式电脑,祝你一路走好!



细说FAT16与FAT32

■文/曾轶雄 张晶

在说明FAT文件系统之前，我们必须清楚FAT是什么？FAT:File Allocation Table就是"文件分配表"。顾名思义，就是用来记录文件所在位置的表格。不同操作系统所使用文件系统不尽相同，在个人计算机常用的操作系统中，DOS及Windows使用FAT16;OS/2使用HPFS;Windows NT则使用NTFS;而Windows 95 OSR2及Windows 98同时提供了FAT16及FAT32供用户选用。其中我们接触最多的是FAT16和FAT32文件系统。

一、FAT16文件系统

FAT16使用了16位的空间来表示每个扇区(Sector)配置文件的情形，故称之为FAT16。

由于受到先天限制，FAT16每超过一定容量分区之后，所使用的簇(Cluster)大小就必须扩增，以适应更大的磁盘空间。所谓"簇"就是磁盘空间的配置单位，就象图书馆内一格格的书架。每个要存到磁盘的文件都必须配置足够数量的簇，才能存放到磁盘。FAT16各分区与簇大小关系如下表：

分区大小	FAT16簇大小
16MB－127MB	2KB
128MB－255MB	4KB
256MB－511MB	8KB
512MB－1023MB	16KB
1024MB－2047MB	32KB

如果你在一个1000MB的分区中存放50KB的文件，由于该分区簇的大小为16KB，因此它要用到4个簇。而如果是一个1KB的文件，它也必须使用一个簇来存放。那么每个簇中剩下的空间可否拿来使用呢？答案是不行。所以在使用磁盘时，无形中都会或多或少损失一些磁盘空间。

由上可知，FAT16文件系统有两大缺点：

1. 磁盘分区最大只能到2GB。当前3.2GB、4.3GB以上的硬盘比比皆是，FAT16文件系统已不能适应当前这种大容量硬盘，必须被迫分成几个逻辑磁盘分区。而分区磁盘的大小又牵扯出簇的问题，可谓影响颇大。

2. 使用簇大小不恰当。试想如果一个只有1KB大小的文件放置在一个1000MB的磁盘分区中，它所占的空间并不是1KB，而是16KB，足足浪费了15KB！当前流行的HTML文件，其大小几乎多为1KB、2KB，而制作一个网站往往用到数十个HTML文件。如果硬盘有100个这种小文件，你浪费的磁盘空间可从700KB(511MB的分区)到3.1MB(2047MB的分区)。

以上这两个问题常常使得用户在"分多大的分区才能节省空间，同时又可使硬盘使用更加方便有效"的抉择中徘徊不定

二、FAT32文件系统

为解决FAT16的问题，微软开发出FAT32系统。FAT32使用了32位空间来表示每个扇区(Sector)配置文件状态。利用FAT32所能使用的单个分区，最大可达到2TB(2048GB)，而且各种大小的分区所用簇的大小，也恰如其分，上述优点，使硬盘利用更有效。现将分区与簇的大小汇整如下，我们可仔细做个比较：

分区大小	FAT16簇大小	FAT32簇大小
16MB－127MB	2KB	512bytes
128MB－255MB	4KB	512bytes
256MB－259MB	8KB	512bytes
260MB－511MB	8KB	4KB
512MB－1023MB	16KB	4KB
1024MB－2047MB	32KB	4KB
2048MB－8GB	不支持	4KB
8GB－16GB	不支持	8KB
16GB－32GB	不支持	16KB
32GB以上	不支持	32KB

以当前硬件所能支持的情况，如将8GB硬盘划分为单个分区，使用的簇大小也只有4KB，比起以往的FAT16来说，真是节省了许多空间.

三、FAT32使用上的限制

看到这些优点，你一定迫不及待地想将FAT16转换为FAT32。不过在转换之前，要注意下面几点：

1. 与其他PC操作系统不兼容。当前支持FAT32的操作系统仅有Windows 95的OSR2版本，以及Windows 98。

2. 有些磁盘工具、防毒软件还不认得FAT32，可能会造成转换后磁盘工具软件不能对FAT32的分区进行磁盘处理工作，而防毒软件会不认得这种文件系统，误判为中毒现象。

3. 一些版本较旧的软件不能在FAT32的分区中执行。

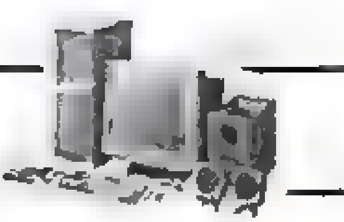
4. 小于512MB的分区不能转换为FAT32。

5. 不能在FAT32分区中做磁盘压缩。

6. 如果主板的BIOS支持"suspend－to－disk"的功能，请将这项关闭，因为在FAT32分区中是不能使用的。

7. Windows 98所提供的转换工具只能将FAT16转换为FAT32，并不能再转换回来。

本栏编辑/Chance



3D图形加速芯片比较

■文/雨烟工作室 微烟

随着时间飞逝，3D图形芯片的效能进展神速。这里为大家带来的是1999年已推出或即将推出的3D芯片。这张表格是根据Voodoo3、TNT2、Savage4、G400、Permedia 3、Rage 128和PowerVR250制成的比较表。

从表中所见，似乎最准时上市的厂商就是3dfx公司了。不过经过TNT2的发布后，可以预知的是3dfx正在实验室里研究最新的Voodoo4 ???嗯...，又是一场硬战。

芯片	Voodoo3	RivaTNT2	Permedia3	Savage4	Rage128	PowerVR250	G400
版本	2000 3000 3500	Ultra	－	ProGT	－	－	－
制造商	3dfx	nVIDIA	3DLabs	S3	ATi	Videologic	Matrox
显存(MAX)	16MB	32MB	32MB	16/32MB	32MB	32MB	32MB
2D/3D	2D/3D	2D/3D	2D/3D	2D/3D	2D/3D	2D/3D	2D/3D
解析度(像素)	2048×1536	2048×1536	1920×1200	1920×1440	1920×1200	1600×1200	2048×1536
AGP/PCI	PCI AGP2×/4×	PCI AGP2×/4×	PCI AGP2×	－ AGP2×/4×	－ AGP2×	－ AGP2×	PCI AGP2×/4×
Z Buffer	16 Bit	32 Bit	32 Bit	16/24Bit	32 Bit	32 Bit	32 Bit
硬件支持凹凸贴图	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
材质大小	256×256	2048×2048	无限	2048×2048	－	1024×1024	2048×2048
填图速率(Mtexel/s)	286/333/366	250	250	140	200	200－250	－
多边形计算(秒)	7百万	6百万	8百万	8百万	－	4百万	－
SLI功能	No	No	No	No	No	No	No
芯片制程(mm)	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25
工作频率(MHz)	143/166/183	125/150/175	－	125/143	100	100	－
RAMDAC(MHz)	300/350	300	270	300	230/250	230	360
支持API	Direct3D OpenGL Glide	Direct3D OpenGL	Direct3D OpenGL	Direct3D OpenGL S3metal	Direct3D OpenGL	Direct3D OpenGL PowerSGL	Direct3D OpenGL
动态补偿(DVD)	No	－	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
Single	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
Multitexture材质压缩	NCC	－	－	S3TC	Yes	Yes	－
模版缓冲	No	8Bit	8Bit	8Bit	8Bit	－	8Bit
上市日期	3－4月	5月	－	3－4月	－	6月	6月

热门3D图形芯片概览

■文/Roc

nVIDIA TNT Vanta



TNT Vanta 很有意思，在本次试用的所有显卡中，它至少获得了5项“之最”。哪5项呢？请看：综合效能“最慢”、显存数量“最少”、芯片运行频率“最低”、出场亮相在“最后”和市场价格“最便宜”。不过也正是由于前4个“之最”，才导致了第5个……

Vanta 实际上是简化了的 TNT2，去掉了对于普通用户用处不大的一些功能，比如采用 Vanta 的卡基本省略了对 LCD 显示接口的支持和视频输入/出功能。它在芯片设计上以 TNT2 技术为内核，同时为降低成本又适当地“偷工减料”一部分，其中显存接口的带宽降低到了64位，而不是 TNT 或 TNT2 的128位，支持最大显存数量为8MB，从这一切都可以看出 nVIDIA 对 Vanta 的定位一充分占领低端市场。

Vanta 内部集成了250MHz 的 RAMDAC，分辨率不很高时2D性能不错。因为使用了 TNT2 内核技术，所以3D性能，无论是兼容性和速度，Vanta 都在保持和 Savage3D 价位相近的基础上有高于后者的表现。

这次采用 Vanta 的样卡由 GVC 提供，型号为 GBA-320。配备的散热片是这次所有卡中最小的，因为 Vanta 使用 TNT2 的0.25微米生产工艺，发热量较低。显存是优质 SEC 的8ns 颗粒，不过芯片和显存的工作频率没有 TNT2 那么高：100/125MHz，比起 TNT 的90/110MHz 还是要高一些的。

由于频率和 TNT 相差并不远，所以它们间的性能差别表现在 Vanta 缺少的那8MB 显存上。更大的显存在2D应用中可以提供更高的分辨率、刷新率和颜色数；在3D游戏中可以储存更精细的纹理贴图，目前有很多“手头不富裕”的用户一般都还在使用15寸显示器，工作在800×600@16bit 环境。在这样的前提下，你很难感觉出8MB 的 Vanta 和16MB 的 TNT 有什么明显区别，而 Vanta 低廉的市场定价也正是面对这类用户群的。

从速度方面的实际测试来看，Vanta 在较复杂的 Direct3D 游戏《虚幻》(1024×768@16bit) 中可以达到21fps，这是可以接受的结果，虽然要比不超频的 TNT 那23fps 低了一些。但对于很多普通玩家来说，用640×480像素的分辨率运行，Vanta 和 TNT 会非常接近。同样 Vanta 在中低分辨率下的2D速度也还好，运行《Word》之类软件的速度完全可以接受，上网时的 IE4 显示速度也很快，大众用户应该够用了。

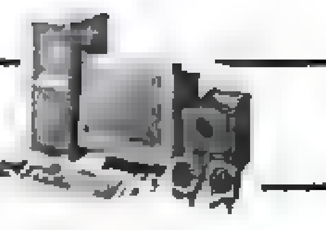
Vanta 芯片虽然支持 AGP2×/4×，但由于本身显存数量较少，在运行大纹理程序时的速度仍然不理想，比如在《3D Mark99 MAX》中，它在很多单项大纹理贴图测试时比 TNT2 和 G400MAX 要慢一大截。

再有就是 Vanta 的 Open GL 能力似乎一般，在《3D Studio MAX》(v.2.5) 中选择 Open GL 硬件加速，它的表现不很理想。所以说，Vanta 比较适合显示器不大，对分辨率要求不很高的用户，如果您非常喜欢用1024×768@32bit 来工作或娱乐，那还是 TNT2、Voodoo3 和 G400 等更高档产品较好。

nVIDIA 交给 Vanta 的“任务”也许就是去抢占长期被 S3 和 Trident 占有的低价位市场，现在他们正沿着这样的一条由低至高的路线前进：Riva128→Riva128ZX→TNT Vanta→TNT→TNT2→TNT2 Ultra。Vanta 以相似于 Savage3D 的价格，取得了接近 TNT 的性能，在低端市场上将是一个非常有竞争力的产品。



(致福 GVC-320)



nVIDIA Riva TNT

大约一年前，正当 Voodoo 大行其道时，Riva128 的成功推出使得各品牌的 Voodoo 产品全面降价。不过到现在我对 Riva128 的3D性能还感到很不满意：速度比较快，但画面质量(相对 Voodoo 而言)较差。综合来说，Riva128 的市场成功一定程度上要归功于优秀的2D速度及不错的性价比，如果只论3D效能的话，我个人并不喜欢 Riva128。

Riva TNT 改变了 Riva128 的情况：它不仅能像前辈那样拥有令人咋舌的速度，而且在画面质量上更是有了突飞猛进的改善，首先 TNT 是全新的128bit 总线结构设计，可以支持32bit 色渲染和24bit 的 Z-Buffer，而 Voodoo2 只有16bit 渲染和16bit 的 Z-Buffer；其次 TNT 大大改善了 Riva128 在图像处理中的弱项—MIP 贴图效果，这项改进使得在游戏中不会再看到 Riva128 那样粗糙的贴图画面；再次，Riva128 仅仅支持4MB 的显存容量—这也是它效能不好的一个重要原因；随后的 Riva128ZX 支持的显存虽然达到了8MB，但由于芯片内核较 Riva128 没有多大改变，综合来说还是不能另人满意；而 Riva TNT 在有了上述巨大进步的同时，还可以最大支持16MB 显存，充分提高了高分辨率时的2D显示速度，改善了3D运算的大纹理贴图效果。

除了改善贴图效果和增加显存数量外，TNT 相对其他同类产品最大的一点改善应该在于支持“单周期双纹理”。nVIDIA 在 TNT 内部设计了两条用于3D渲染的流水线(目前的 TNT2 中保持了这个先进特点)，这样可以使 TNT 在一个时钟周期内同时处理使用两个纹理的像素，比如大家熟悉的《Quake2》和即将推出的《Quake3》，所以 TNT 在此类游戏中不会像 G200 和 Banshee 那样被 Voodoo2 在速度和画质上甩开，甚至在很多方面超过了 Voodoo2。如果某游戏只采用了单纹理贴图，那么 TNT 在一个时钟周期的渲染中可以处理两个这样的像素。

TNT 的“单周期双纹理”特性是最令 3dfx 头痛的：在 Voodoo2 流行时，TNT 是第一个具有这种能力的显卡，再加上运行在单一 Direct3D 接口(API)时领先于 Voodoo2 的优秀效果，更是加快了显卡技术进步的竞争和(家用)3D 硬件市场的进步。

后来 3dfx 为此把 nVIDIA 告到了法庭，控告 nVIDIA 的 TNT 所使用的“单周期双纹理”技术侵犯了 3dfx 的专利。但直到 Voodoo3、TNT2 和 G400 都已经上市的今天，官司还没有任何结果……

TNT 不只是可以玩游戏的产品，良好的 Open GL ICD 使 TNT 在运行《3D Studio MAX》这种设计软件时也有一定的加速效果，虽然还比不上 3D Labs 的 Glint 芯片，也落后于 ELSA 的 Permedia2 等高档显卡，但至少 TNT 可以算是一枚综合能力较强，性价比优秀的芯片。

也许你觉得 TNT 是一块完美的芯片，也许你觉得它在技术上没什么明显缺点。是的，从本身设计和构造来说，TNT 的确很好，比 Voodoo2 有不小的技术优势，不过理想与现实之间往往会有意想不到的差距。

首先一点，nVIDIA 最初的构想是让 TNT 核心频率运行在125MHz~130MHz 左右，同时希望显存频率可以达到200MHz，即在 TNT 本身硬件性能出色的前提下，依靠超高的时钟频率来实现当初许下的诺言：“TNT 可以杀死用 SLI 方式连接的两块 Voodoo2”。不过事与愿违。虽然 TNT 芯片设计和驱动开发任务已经基本完成，由于 nVIDIA 当时不理想的0.25微米生产技术，他们必须花费相当长的时间来改进生产线，而市场是不等人的，那时候 Voodoo2 早已开始批量生产和销售了。最后直到 TNT2 推出时，nVIDIA 才实现了他们0.25微米生产的梦想，使 TNT2 的频率达到了150MHz 以上。

其次，评价产品成功与否，不能仅从硬件性能出发。毕竟我们买来3D卡后是为了去玩游戏，去“使用”，而不是为了去“测试”。但由于 Voodoo 系列显卡有独家的 GlideAPI，外带很高的市场占有率，游戏开发商们常会先推出专门为 Voodoo 优化过的“原始”版，一段时间后才有适合 TNT 等卡的 D3D Patch 推出，这大大影响了玩家对 TNT 等 D3D 显卡的兴趣。

最终，在 D3D 和 Open GL 这两大标准取得了优于 3dfx Glide 效能的同时(比如 D3D 的《NFS4》和 Open GL 的《QUAKE3》)，TNT2、Voodoo3 和 G400 等新一代 3D 卡已经出现了……TNT 在降价的同时，也将像以前的 Riva128、i740 等一样，逐渐退出主流显卡的市场竞争。

nVIDIA Riva TNT2



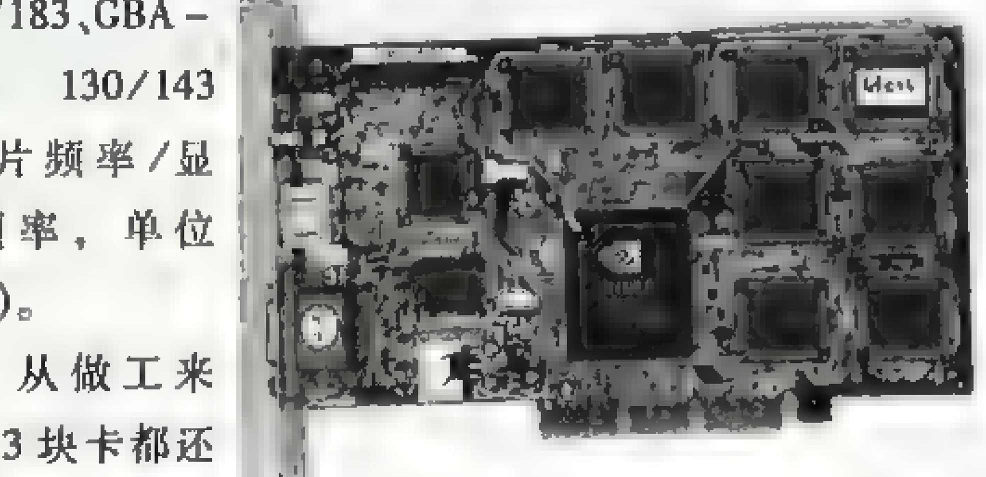
如果说Riva128是nVIDIA的起步，Riva TNT是他们成功的预兆，那么Riva TNT2则可以称为nVIDIA走向辉煌的真正开始(下简称TNT2)。

和TNT相比，TNT2开始采用0.25微米制造工艺，减小了发热量，从而使芯片可以更高频率运行。在Open GL ICD支持方面，TNT2保持了nVIDIA一贯的优良表现。

除了提高芯片和显存的工作频率外，TNT2还加入了硬件多边形发生器处理单元，这样使得运行在相同时钟频率时，TNT2要比TNT性能平均提高15%左右。如图所示的《Quake2》"Crusher"和"Shogo Tomsdemo"的部分测试结果；左为TNT2，右为TNT，芯片/显存频率同为90MHz/110Mhz，这时TNT2明显比TNT高出一截。

另外TNT2的RAMDAC也由TNT的250MHz提高到300MHz，在1920×1200象素的分辨率下支持32bit色显示并保证85Hz的刷新频率。同时TNT2最大可以支持的显存数量也从TNT的16MB提升为32MB。对于狂热的游戏玩家来说，TNT2还有高级数字3D眼镜的支持（效果很爽!!），以及不错的32bit色优化，支持AGP4×等其他新特性……

本次测试先后拿到两块TNT2和一块Ultra版产品，分别是帝盟(Diamond)的Viper 770、致福(GVC)的GBA－620和帝盟的高端产品Viper 770 Ultra。nVIDIA向各厂家推荐生产TNT2的工作频率有125MHz和150MHz两种，具体成品定为多高由厂家制造水准，生产工艺来自行决定。这次得到的TNT2产品频率分别为V770：125/150、V770 Ultra：150/183、GBA－620：130/143（芯片频率/显存频率，单位MHz)。

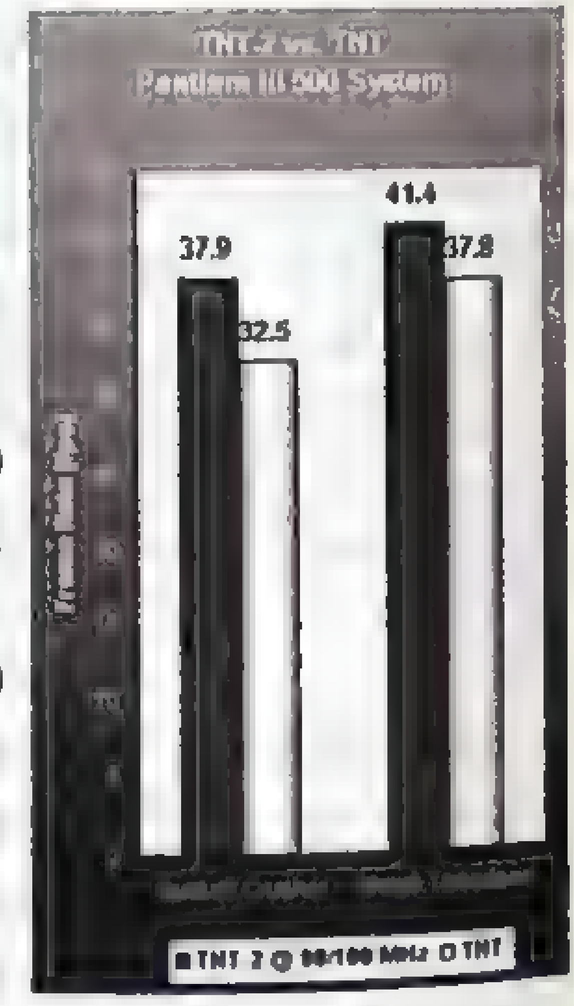


(致福 GVC－620)

从做工来看，3块卡都还可以，但表面工艺要比Matrox G400 MAX显得落后、寒酸些。其中V770 Ultra和GBA－620都配有散热风扇（普通版的V770只有散热片）。3块卡的显存容量均为32MB。经过测试，V770 Ultra可以超频到175/200MHz；普通版V770没有加风扇，所以不大好超。而致福的GBA－620这次表现很好，它被我超频到150MHz时所表现出的极佳稳定性令人吃惊。

V770如果使用帝盟提供的v.4.01驱动，表现不尽人意，同频率时比使用公版v.0188驱动的GBA－620慢了些，不像当初V550推出后明显领先于公版驱动TNT卡，看来在TNT2驱动的开发上，Diamond还有待改进。

在《Quake2》及《Quake3》(Test)测试中，TNT2表现最好，高分辨率时明显快于Voodoo3。其中Voodoo3使用的驱动是3dfx专门为《Quake3》编写的Glide驱动，所以排除了Voodoo3没有充分优化问题。



在使用PentiumⅢ500MHz/128MB内存的系统测试《Quake3》时，由于Voodoo3不支持32bit，所以在优化选项的[High quality setting]（最佳图像质量）中Voodoo3得分是"0"，选择[Fastest setting]（速度最优化）为标准测试，GBA－620在125/150MHz时的测试结果为78.1fps，Voodoo3 3000为68.9fps。GBA－620有不错的超频能力，频率提升到150/183MHz时，得分也升高到90.8fps。当然Voodoo3 3000也是可以超频的，但前提是必须用户自已配备风扇。在添加了一个赛扬CPU风扇后，超到183MHz(但由于不是原厂散热设计，芯片仍很烫，不推荐用户这样做)，此时它相当于更高一档的Voodoo3 3500的频率，《Quake3》的得分也随之提升至73.5fps，不过距离TNT2的90.8fps还有差距。在上述系统配制下，帝盟的V770 Ultra取得了103fps的成绩!!(《Quake2》的测试请看Voodoo3部分)

V770 Ultra虽然速度一流，但价格令人咋舌：大约要2600元以上，而GBA－620的32MB售价估计为1500～1600元，一般玩家已经可以接受，32MB普通版的V770在1800元左右，但超频能力一般。

COMPUTER & GAME 硬 件 兵 工 厂

ATi Rage128



不同于nVIDIA和3dfx，ATi是一家以OEM为主要业务对象的公司。从产品风格来看，ATi有些类似3D Labs或Matrox；在国外的品牌知名度比国内大很多，基本上是与Diamond、ELSA和Matrox等齐名的厂商。

ATi Rage128 Fury这款产品按原计划是要和TNT、Banshee等一起推向市场，不过由于种种原因，Rage128系列直到TNT2和Voodoo3出来时才开始大规模上市。由于性能略逊于强劲的第4代显卡，就暂时将之称为"第3.5代显卡"吧。

这次由冶天科技有限公司提供的ATi Rage128 Fury是这一系列产品中的最高版本，主芯片为：ATi Rage128 GL，配备32MB显存。同样使用这种芯片的还有配备16MB显存的Xpert 128。

Rage128 GL是一枚综合处理能力强大的显示芯片，内部为128bit总线结构设计，集成了250MHz的RAMDAC，可以实现1920×1200@75Hz的2D显示。另外ATi还有一种Rage128 VR芯片，内部为64bit设计，支持16MB显存，价格相对低了不少，适合主流家庭用户选用。

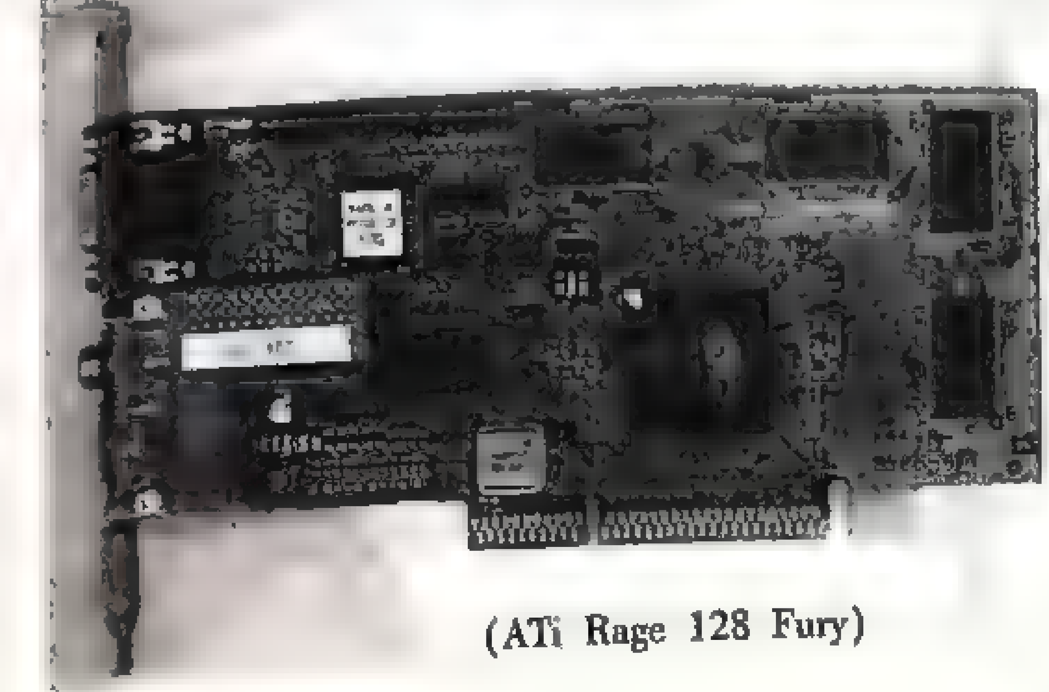
Rage128采用0.25微米技术制造，发热量低了不少，稳定性很好。这次我拿到的样卡仅仅使用了一个很小的散热片。虽然是0.25微米生产，但ATi并没有因此使Rage128 GL运行在像TNT2和G400等那样的高频率下。经过实际超频后，发现即使在添加风扇后也无法将它超到很高的频率，这也许和芯片本身设计有关。它的显存使用SEC的－G8，为高容量的8MB/片，32MB共4片装，芯片和显存的频率都定在110MHz左右。

除了32bit渲染，Rage128还支持32bit硬件Z－Buffer(Z轴缓冲)，而TNT和TNT2都只有24bit的Z－Buffer，Voodoo～Voodoo3则一直只支持16bit。32bit的Z－Buffer可以使计算出的图像更具有层次感和立体感，表现力更强，非常适合三维动画设计等专业应用。运行EA的《FIFA99》时，明显感到Rage128的色彩感一流：草坪非常鲜艳，背景图像有很好的质感和饱和度。

别看Rage128的工作频率不高，但它的3D性能不低。在《Quake3》测试中，如果选择[High Quality Setting]—最佳图像，Rage128的得分为34fps，大大高于TNT的20fps和Savage4的9fps，这要归功于Rage128出色的32bit优化设计。这一设计使得Rage128在进行16bit和32bit渲染时不会有太明显的速度差异。从Rage128在《Quake3》中的不错表现可以再次看出它对Open GL的良好支持。所以对《Quake3》这样的游戏很感兴趣但又对TNT2和Voodoo3不"感冒"的朋友不妨尝试一下Rage128。从这点上看，Rage128更适合那些既要搞专业应用，同时又比较爱玩游戏的双重爱好者。而TNT却相反，它的综合游戏性能比较好，有一定的Open GL能力，适合侧重娱乐的朋友。另外还有一种Open GL能力很好的芯片就是Permedia2，但只有像ELSA这种厂商生产的Permedia2显卡质量较高，但价格也偏高。而比起Rage128，Permedia2的游戏性能有些差强人意，所以这么一比较起来，Rage128的性价比是很不错的。

在本文截稿前，www.rage3d.com网站上刚刚发布了一个最新的ATi Rage 128驱动程序，主要变化就是Open GL ICD采用了Rage 128在WinNT驱动中的有关部分。测试了一下，使用此驱动后，Rage 128的Open GL速度又有了提高，运行《Quake3》更加流畅了。

良好的DVD回放能力也是Rage128的一个强项，由于ATi在内部加入了专门用于此类工作的视频解码单元，所以Rage128播放DVD的效果非常接近使用硬件解压卡，这比较适合CPU速度不够快但又不想在DVD解压卡上投资的"贫民DVD族"。同时它还可以提供对Direct Draw的良好支持，从而可以得到很清晰的回放效果，并且Rage128播放DVD时的CPU占用率要比同类产品低得多。



(ATi Rage 128 Fury)

Matrox G400MAX

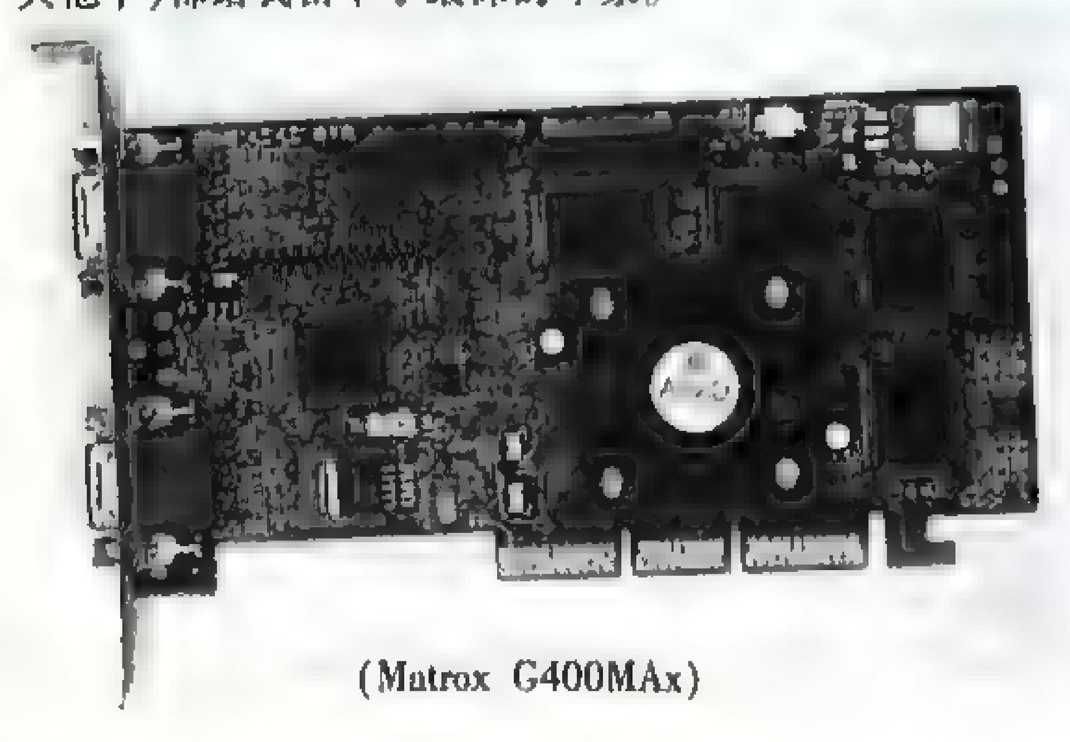


Matrox 的 G400MAX 是第 4 代 3D 图形加速芯片中很神秘的一款产品。3dfx 早在去年底就发布了 Voodoo3，而 nVIDIA 的 Riva TNT2 也随之而来，只有 Matrox 一直对 G400 的情况守口如瓶，给人以一种高深莫测的感觉。

当初 Matrox 的 G200 是上一代 3D 卡中率先发布产品，虽然画质不错，但在速度上却被 Riva TNT 甚至 Voodoo Banshee 甩了开来。3dfx 的 Voodoo3 已经上市一段时间，TNT2 和 Savage4 也于不久前被摆上了货架，而此时 Matrox 才不慌不忙地召开 G400 的演示会，看来这次他们的动作是最“漫不经心”(老谋深算？！)的。

记得那次 G400 的演示会上，给我印象最深的是 G400 的凹凸贴图效果和它的双头显示功能，但 Matrox 的工作人员却一直避开我提出的关于 G400 游戏速度和芯片工作频率问题，也许当时的产品不完善？也许驱动还不理想？也许……？

数日前，中科多媒体送来一块 G400MAX，所有疑团也随之解开。果然出来的晚是好东西。首先表现在图像质量上：G400 由于使用了 Matrox 的第 2 代“VCQ^2”技术，显示效果有了“质”的提高，特别是可以使 16bit 色渲染出的画面同样有极好的视觉效果，从一定程度上避免了 32bit 渲染对速度的影响。无论是 3D 游戏还是平时的 2D 操作，G400MAX 的画面显示精度，鲜艳程度以及 2D 操作（相对其他卡）都给我留下了最深的印象。

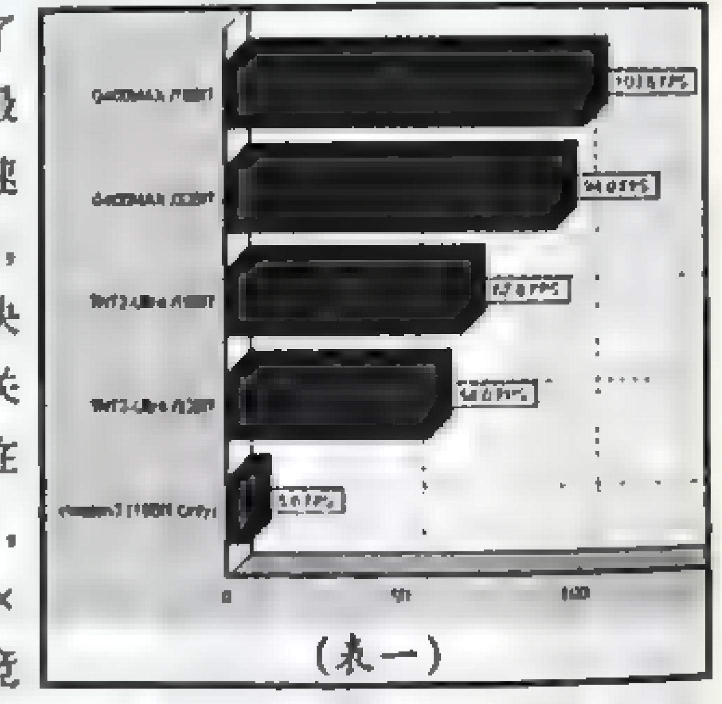


(Matrox G400MAx)

其次 G400 MAX 做工细腻，用料实在是远胜同类板卡。和帝盟的 Viper770 Ultra 一样，G400MAX 所用的都是高品质钽电容，而不像杂牌产品采用热缩套管。同时，G400MAX 的显存也一流，为 SEC 的 5ns，32MB 的 SGRAM，额定工作频率 200MHz(帝盟的 Viper770 为 5.5ns，Voodoo3 3000 为 6ns)。由于 G400MAX 的芯片频率被设定为 166MHz，所以 Matrox 的工程师在芯片上安装了一个做工精良的散热风扇—这几乎是我见过的最棒的显卡用风扇。最后，甚至 G400 的 BIOS 芯片上也被安上了一个散热片，更显示了 Matrox 对产品质量的注重。细腻的做工是显卡稳定工作的重要条件之一！

我想有很多朋友此时一定急于知道 G400MAX 的游戏性能如何，听我一句话道出：G400MAX 的综合 D3D 速度不同幅度地优于 Voodoo3 和 TNT2！！！

在《3D Mark99 MAX》的所有单项测试中，G400MAX 几乎全部超过了 TNT2 Ultra。其中最为明显的就是贴图速度和像素填充速度，而这两项也恰恰是决定图形卡性能的最关键之处！比如在 16MB 贴图测试中，G400MAX 在 1024×768@ 32bit 的速度竟然比 Viper770 Ultra 的 16bit 还快了 38%左右！（表一）

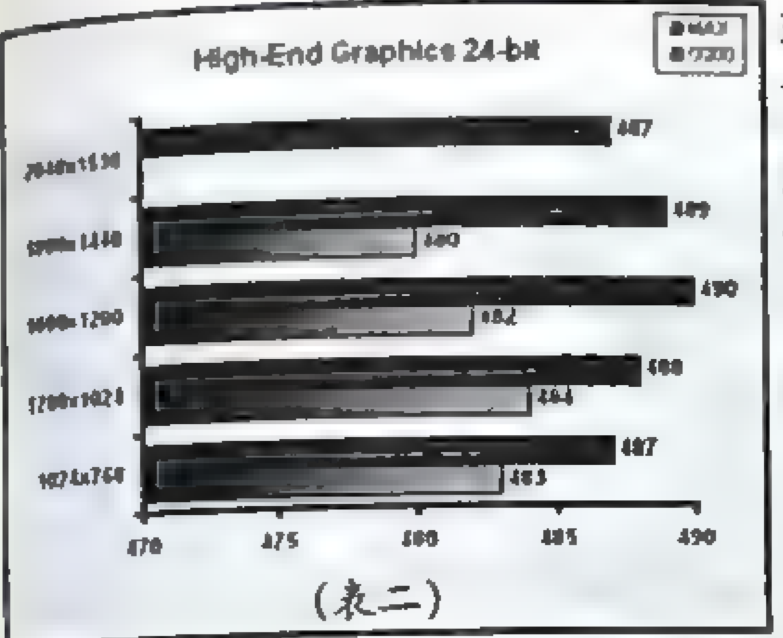


（表一）

其中，G400 MAX 的运行频率为 166/200MHz，TNT2 Ultra 为 150/183MHz，Voodoo3 为 3000 型，频率是默认的 166/166MHz。至于 Voodoo3 3000 为什么只跑出 5.6fps，你应该去问 3dfx 而不是问我。

不过，现在 G400 的各项驱动相对 Voodoo3 和 TNT2 还不完善，尤其 Open GL ICD 仍然是 beta 版。但 Matrox 的技术支持人员告诉我，G400 很快会有成熟的驱动推出，而且会像当年的王者 Millennium Ⅱ一样推出专门为《3D Studio MAX》优化的 Open GL 驱动，以提高 G400 的专业设计能力。

别看它的 Open GL 驱动是 beta 版，但运行速度却是一流。在我用 G400MAX 玩过《Quake2》和《Quake3》后，我发现它几乎和 Voodoo3 3500 没有什么区别。由于 G400 有出色的 32bit 能力，无论何种条件下，当色深由 16bit 增至 32bit 时，速度居然不会感到明显变化，所以在《Quake3》中，即使 G400MAX 使用测试版 Open GL 驱动，仍然取得了和 Voodoo3 大致的 fps，不过在这个前提下，G400 可以表现出大大超过 Voodoo3 的图像质量，因为 Voodoo3 在《Quake3》中的画面之差是众所周知的事情。同时未来的游戏都会趋向于 D3D 这一标准，G400MAX 的优势会更加明朗。

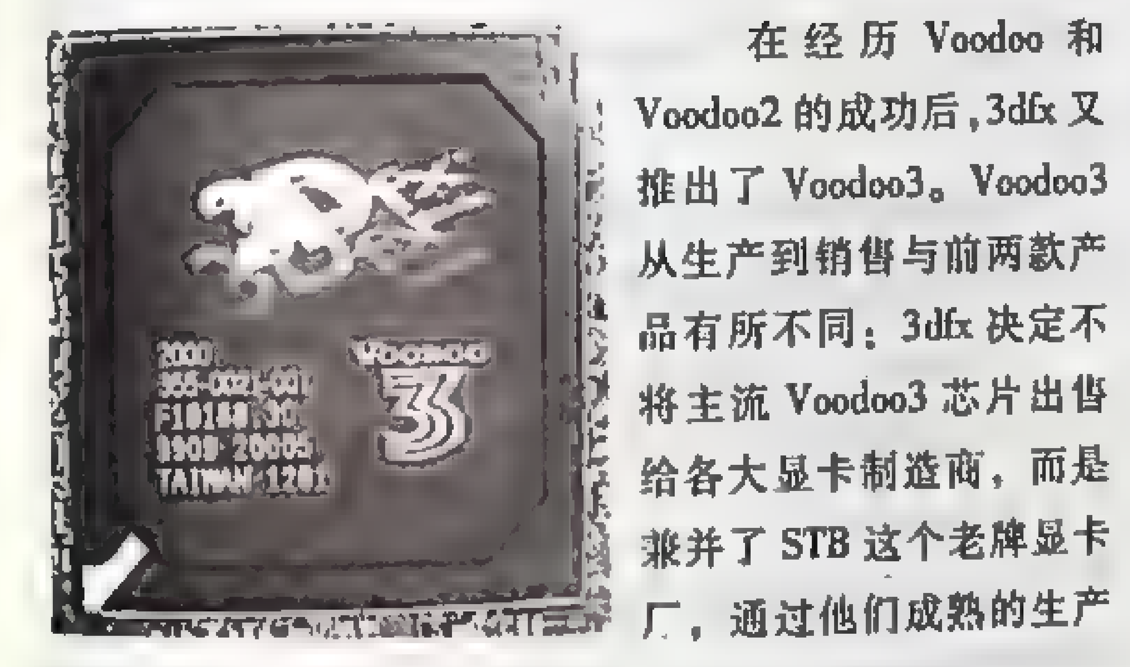


（表二）

所有这些提高，主要应归功于 G400 内部的双 128bit 总线设计：一条负责输入，另一条则为输出，同时做到“互不干涉”。同时 G400 全系列都采用 SGRAM 作为显存，这也使它比 TNT2 和 Voodoo3 有一定的速度优势，普通版 G400 (125/166MHz) 的显存为 5.5ns。另外这种设计也使 G400 的 2D 性能有了明显提高，在用于测试显卡 2D 速度的“High－End Graphics 24－bit”中，G400 比上代显卡的 2D 之王 G200 有了明显提高。（表二）

在您看到这篇文章时，G400 估计已经上市了，作为第 4 代显卡的出色代表之一，让我们拭目以待吧！

3dfx Voodoo3



在经历 Voodoo 和 Voodoo2 的成功后，3dfx 又推出了 Voodoo3。Voodoo3 从生产到销售与前两款产品有所不同：3dfx 决定不将主流 Voodoo3 芯片出售给各大显卡制造商，而是兼并了 STB 这个老牌显卡厂，通过他们成熟的生产线来完成 Voodoo3 的板卡生产。

Voodoo3 在整体上没有带来太多新意，只是简单地在 Banshee 上增加了一个纹理单元并提高了运行频率。从 3D 速度上看，Voodoo3 要好于 ATi Rage 128 和 Riva TNT。在本文涉及的显卡中，Voodoo3 是唯一一个没有 32bit 渲染能力和不支持 AGP 纹理贴图的 3D 图形加速卡，这些弱点在一些最新游戏中已经初步暴露出来（比如 id Soft 著名的《Quake3》）。

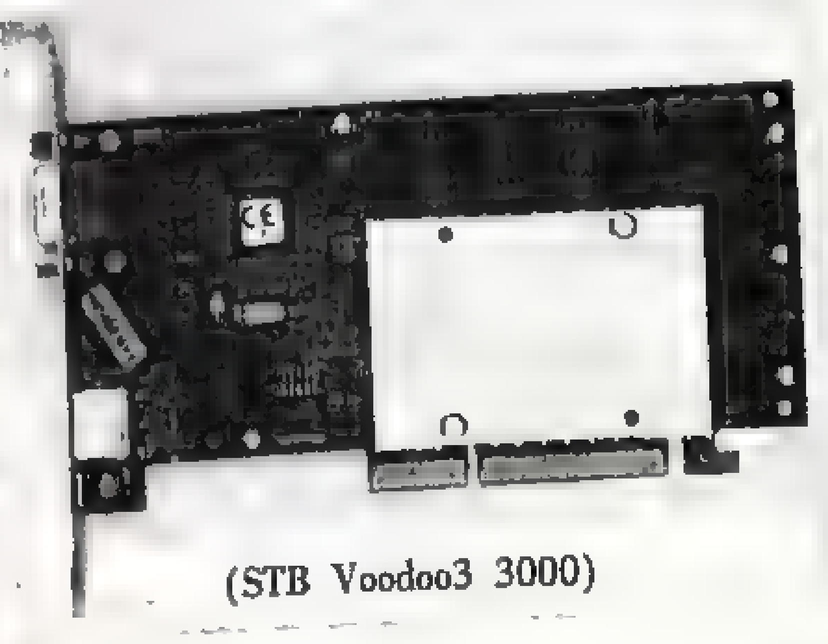
拿到的这块卡是联想代理、STB 制造、在墨西哥生产的 Voodoo3 3000，包装内附带《虚幻》、《极品飞车 3》和《Descent3》等流行游戏软件。芯片额定频率为 166MHz，附带一个很大的银白色散热片而不是风扇。最新显卡虽然都以 0.25 微米工艺生产，但由于频率提高，发热量仍然很大。当芯片工作频率高于 150MHz 时，制造商会为自己的产品安装风扇，这其中只有 3dfx(STB) 特殊，他们的 Voodoo3 3000 工作在 166MHz，散热片表面温度平均超过 65 度，实在令人无法完全放心。

实际使用中发现，Voodoo3 3000 的超频能力不如 Voodoo3 2000，相对可调整幅度较小。手中的这块 Voodoo3 3000 在添加一个风扇后，可以超频到 183MHz，相当于比它高一个版本的 Voodoo3 3500 的设定。而 Voodoo3 2000 一般超到 166MHz 也是很轻松的事，但最高的 Voodoo3 3500 最多也就可以到 200MHz，请大家要注意散热问题。

仅从目前的游戏来说，Voodoo3 还是比较有价值的购买对象，主要有两点表现：一是“傻快傻快”的速度，一是具有 Glide 兼容性（曾认为 Voodoo3 的价值应该是 3 点：最后一点是低主频的 Voodoo3 2000 只有 1300 元左右的诱人“身价”一但当我得知 16MB 的 V770－TNT2 也同样是 1300 元时，决定去掉 Voodoo3 的这个“优势”）。我这里说的“傻快”并不是说 Voodoo3 是 fps 之王，而是指它比上一代产品如 TNT 和 Banshee 等快（傻快的“傻”可以理解为没有诸如 AGP 纹理和 32bit 等新特性支持的，单纯的快）。Glide 游戏方面，有些需要厂家重新为 Voodoo3 编写新的补丁程序。

在 EA 刚推出的《极品飞车：孤注一掷》（以下简称《HS》）中，Voodoo3 运行在 Glide 下时表现良好，不过不同于《NFS3》的是：现在其他的 D3D 显卡也有很不错的雾化效果了。作为 3dfx 盟友的 EA 这次也“软”了下来，“居然”在《HS》中提供了 32bit 色支持，不过 3dfx 应该为 16bit 的《HS》表现不算太差而感到庆幸！

目前，创新公司推出了一个模拟 Glide 用的软件：Unified，使 TNT 系列的显卡可以在 Glide 方式下运行为 3dfx 优化的游戏和模拟器，并且它还支持 Glide 所不支持的 32bit 色和 24bit 的 Z－Buffer。



(STB Voodoo3 3000)

PS手柄完全改制白皮书

■文/Monster

Chance又开始在电话里大吼大叫了,一定是快到交稿的时间喽。那……咱们就开始吧!

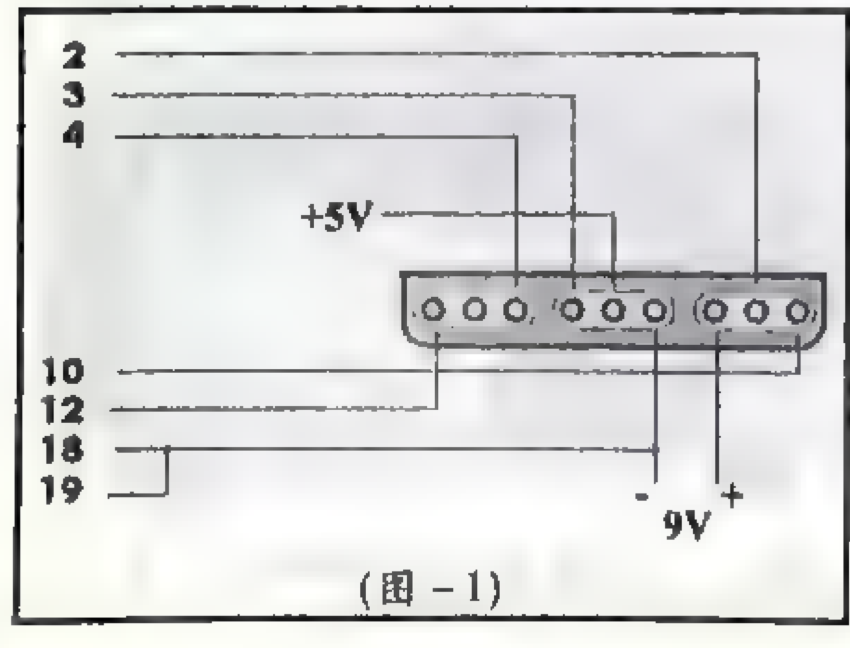
其实很早以前就想把PS手柄装在电脑上用,因为玩模拟器的时候经常记不住PS手柄的[圆圈]在什么位置,[方块]又在什么位置……而"DirectPad Pro"软件(简称DPad Pro)的诞生正好解决了这个问题,它能够让我们在PC上使用全功能的游戏机手柄!DPad Pro支持目前市面上能够见到的绝大部分游戏机手柄,但我认为其中最有价值的还是PS振动手柄。

下面是PS振动手柄改制的几点好处:

首先准确地说,我们的任务并不是"改制"或"改造",因为在这个过程中,绝对不会破坏原有PS手柄,这意味着你只要有一个PS手柄,就可以同时在PS和PC两种机器上使用。这无疑会为经济上并不宽裕的你我节省一笔不小的开支。

其次振动效果(在PC上称作"Force Feedback",力回馈),这是我们改制的目的之一。

最后模拟摇杆,这是我一开始没有注意到的特性:PS振动手柄上面那两个模拟摇杆在PC上也可以使用!你可以使用模拟摇杆来控制那些对精度要求很高的游戏。没明白?其实很简单,大部分数字手柄的"十字键"最多只有8个方向,如果游戏对方向要求稍高,使用"十字键"马上就会感到力不从心。而使用模拟逻辑的模拟摇杆对于方向的感应更灵敏,因为它可以感受到方向及力度的细微差异从而向电脑发送更精确的数值。



(图-1)

OK,上面是我们改制PS振动手柄的3个主要原因,更重要的是PC上质量较好的力回馈手柄都贵得出奇,而我们拥有这样一个多用途的手柄所需费用不足200元人民币!!

下面是要事先准备的材料及约略价格:(单位:元)

1. PlayStation振动手柄一个:原装手柄140;
2. PlayStation手柄延长线一根:20;
3. 打印口插头一个:4;
4. 游戏口插头一个:4;
5. 变压器插头一个:4;
6. 多档电压变压器一个:20

合计:192

价格很诱人是吧?下面就开始制作!

警告!如果你完全不熟悉电路或根本不会使用电烙铁,那么就不要看下面的文章,因为一旦线路接错,有可能最终导致爆炸、火灾、房屋倒塌、海啸、外星人入侵或地球毁灭等严重后果!本文作者及本刊编辑部对此不负任何责任!(Chance:Monster不许臭屁,快说正经的)

首先是手柄延长线。剪掉延长线上与PS手柄插头相同的那一端。注意不要剪错了,如果你不幸剪反甚至剪掉了手柄的插头,那就……。检查一下里面有多少根导线,一般情况下应该为10根,其中9根为PS手柄的数据/电源线,另外一根为地线。这里费点口舌,我见过的PS手柄延长线有两种:一种里面只有8根导线,这意味着该延长线不支持振动!而带有"北通产品"包装(绝无广告嫌疑!)的,里面有10跟,大家注意别买错了。如果买的时候不能肯定里面导线的数量,那就请老板帮忙测试一下是否能够振动,当然最好还是能拿万用表测一下(这可能吗?)。

然后按照下面的电路图将延长线焊到打印口上,为了清楚起见,这里同时给出文字说明:(由于延长线内部导线颜色不统一,这里不描述导线颜色,延长线顺序为面向插头左为1)

延长线1接打印口12;

延长线2悬空;

延长线3接打印口4;

延长线4接打印口3;

延长线5暂时悬空;

延长线6同时接打印口18和19;

延长线7暂时悬空;

延长线8接打印口2;

延长线9接打印口10;

见(图-1)

注意:上图的插头为手柄延长线插头,不是手柄本体的插头!

上面的电路中有3根线悬空,有什么用呢?延长线2根本没用,不做讨论。

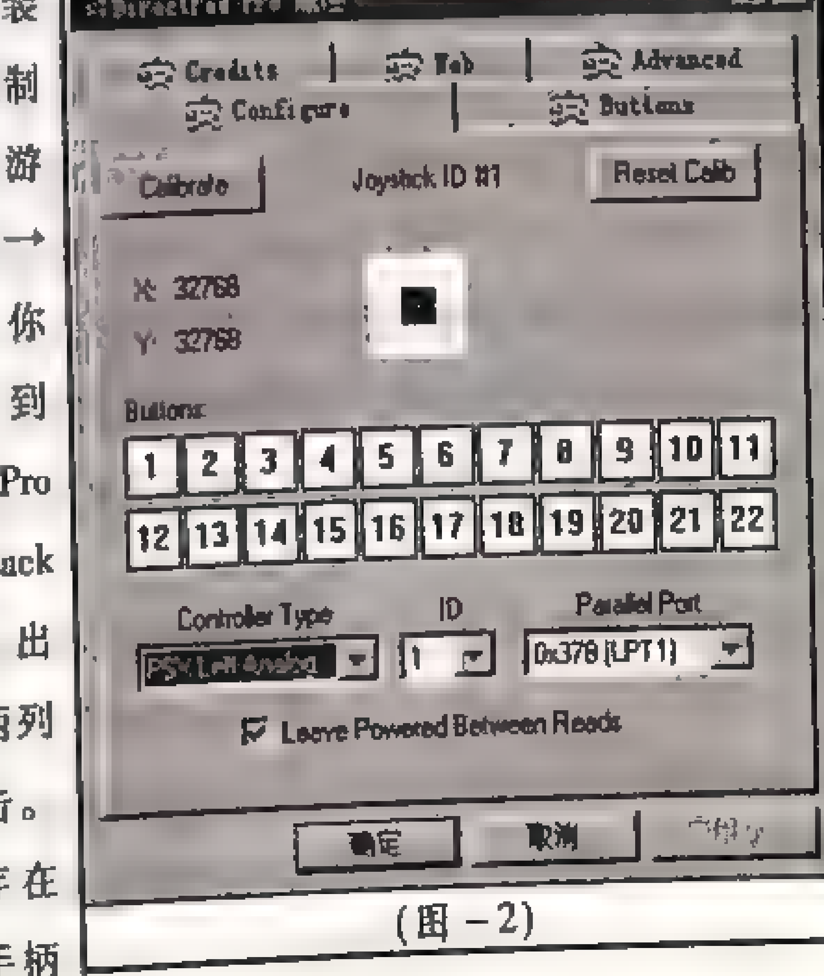
延长线5(就是中间那根)为手柄驱动电压,作用是带动手柄工作。我在制作过程中听说不用加电压也能够带动手柄,可是试验时手柄根本没有反应。在原作者电路中,驱动电压是从打印口的5、6、7、8和9加二极管后发送,可实际上某些机器上的打印口无法发出足够电压来驱动振动手柄(但普通手柄可以),而在另一些机器上虽然能够带动手柄,但不能一直保持Analog状态。所以最好的方法就是抛开这些二极管从其他地方取电。我们所需要的驱动电压为+5V,而游戏口上面的1、8、9和15孔正好都提供+5V(数起来可能很麻烦,告诉你一个简单方法:游戏口插头为梯形,梯形的4个角就是1、8、9和15),所以只要将延长线5接到游戏口1、8、9、15上的任意一孔就可以。如果直接将游戏口插头焊到延长线上,有可能出现导线过短的情况(因为要同时接上打印口和游戏口,长度请大家自己把握),最好再另找一根导线焊好。

下面是延长线7,这是手柄的振动电压+9V。我从一个西班牙朋友那里看到,他们建议从硬盘电源线取电,将+12V转换为+9V发给手柄。但这种做法看起来不爽,玩游戏还要打开机箱盖?!太夸张了吧?还带点危险的感觉,而且一旦你的机器硬盘、光驱接得较多,有没有多余的电源线还是回事儿呢!至于我本人的建议嘛……很简单:用变压器!9V的变压器?你可能马上会想到Modem的变压器。Yes,那的确是9V,不过是交流(AC)的,没法用!!所以还是乖乖买一个能够输出3、6、9和12V且正负可调的直流变压器吧。

使用变压器插头,将电源正极接到延长线7上;负极与延长线6接在一起(就是接打印口18和19)。OK,大功告成,开始使用!噢,别急,慎重起见,还是再测试一下好。另外要注意的是变压器电压,正负极千万别搞混;最好顺便也测一下变压器输出电压是否为9V,很多变压器在6V档上就可以给手柄提供9V电压了(懒得去研究这是为什么,或许还是变压器产品质量问题)。

现在,将设备装在电脑上(可以不用关机,但为防万一,建议安装后再开机)。开始安装驱动。警告:DirectPad Pro的驱动程序同游戏口原有的PC手柄驱动程序有冲突!!如果你的机器上装有其他手柄驱动(如创新的Cobra或微软的SideWinder等),请一定要反安装手柄驱动(不是简单的从[游戏控制器]中删除,是真正Uninstall Driver),否则可能会导致系统无法启动的严重后果!

然后顺序选择[控制面板]→[游戏控制器]→[添加]→[添加其他]→[从软盘安装],找到驱动并安装就可以了。安装之后,在[控制面板]→[游戏控制器]→[添加]中,你就会看到"DPad Pro Force Feedback Controller"出现在了手柄列表里,双击。(如果已存在的游戏口手柄



(图-2)


(图－3:数字摇杆是无法让 Mario 作出这种动作的)

驱动同 DPad Pro 的驱动发生冲突，这时就会出现蓝屏，解决方法见后)。顺利过关的话，就可以开始设置手柄了。

在首先看到的[Configure]页中，从[Controller Type]列表里选择[PSX Digital](嘿嘿，这之外，还有很多种游戏手柄哦，以后有时间再说吧)，看看手柄上的按键是否起作用。成功了？恭喜！你多了一个质量极好的 10 键 PC 数字振动手柄！接下来，将手柄类型换成[PSX Left Analog]试试。按一下手柄上的[Analog]钮，这时手柄上的[Analog]指示灯应该亮起，试试左边的模拟摇杆，感觉如何？而这时手柄上的十字键自动转换成额外的 4 个按键，就是说，你的手柄变成了 14 个可用键！哈哈，爽吧？如果要切换回十字键，只要让[Analog]灯熄灭就可以了，这和在真 PlayStation 上是完全一样的。如果想使用右边的模拟摇杆就把手柄类型换成[PSX Right Analog]，遗憾的是 DPad Pro 的驱动目前还不允许同时使用两个模拟摇杆。(图－2)

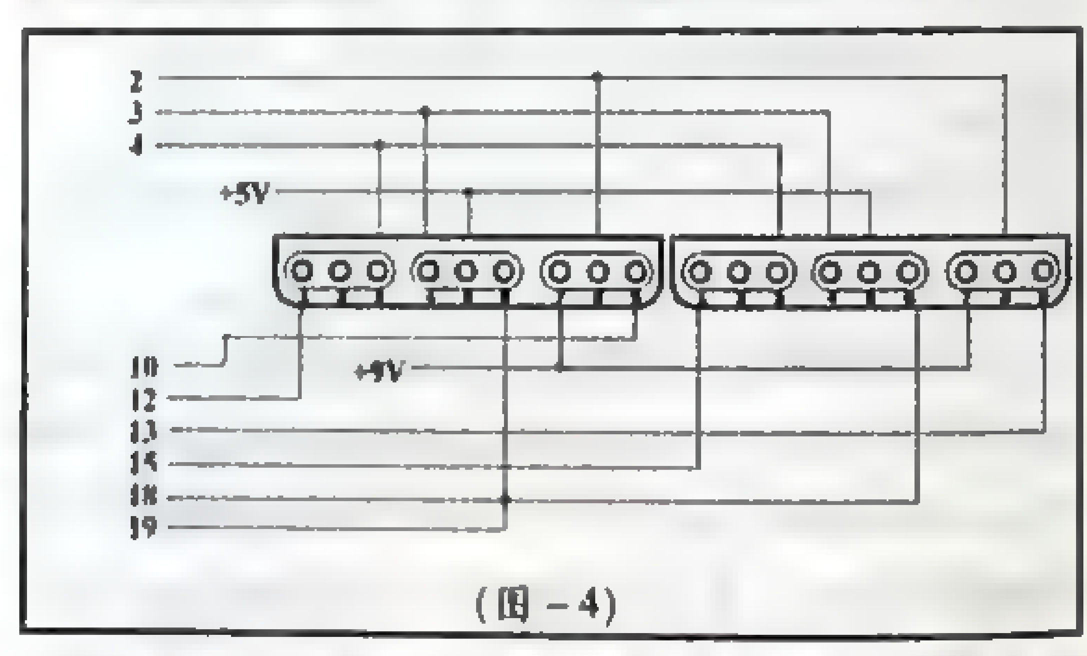
下面要进行的是……当然是力回馈测试啦！目前 PC 上支持力回馈的游戏已经越来越多，最容易找到的应该就是《Need For Speed 3》了吧？进入游戏，测试一把！哇……开始振了！可是好象振动得太过猛烈了些，还没跑一圈手就麻了……呵呵，感情电脑上的力回馈和 PS 还是有区别的。PS 振动几乎不可调，而电脑上的力回馈游戏一般都有很多设置项，你可以通过这些设置来达到最好(最猛烈？)的振动效果。在《NFS3》中，如果你开着"路面"和"引擎"振动的话，手柄会一直振下去，一会儿双手就麻，建议把它们关掉。

设置完成后再进入游戏，你会发现《NFS3》的振动效果一点也不比 PS 上的《R4》或《GT》差！而且随不同路面及不同碰撞方式，手柄里的振动马达也会有不同振动感应！哈哈，到底是人类的智慧啊，振动的感觉好爽噢……！

接下来，来看看我们的模拟摇杆！最能体现模拟摇杆用处的游戏是什么？我想应该是飞行模拟游戏吧。可凑巧的是 Monster 根本就不爱玩这种烦琐的 Game，自然也就没有游戏可以测试，不过忽然想到，N64 的游戏都能够支持模拟摇杆，于是马上用 UltraHLE 运行 Mario64。有意思的事情发生了，轻推模拟摇杆的时候，Mario 大叔会蹑手蹑脚、小心翼翼地向前走，哈哈，看起来真的很滑稽啊！(图－3：数字摇杆是无法让 Mario 作出这种动作的)

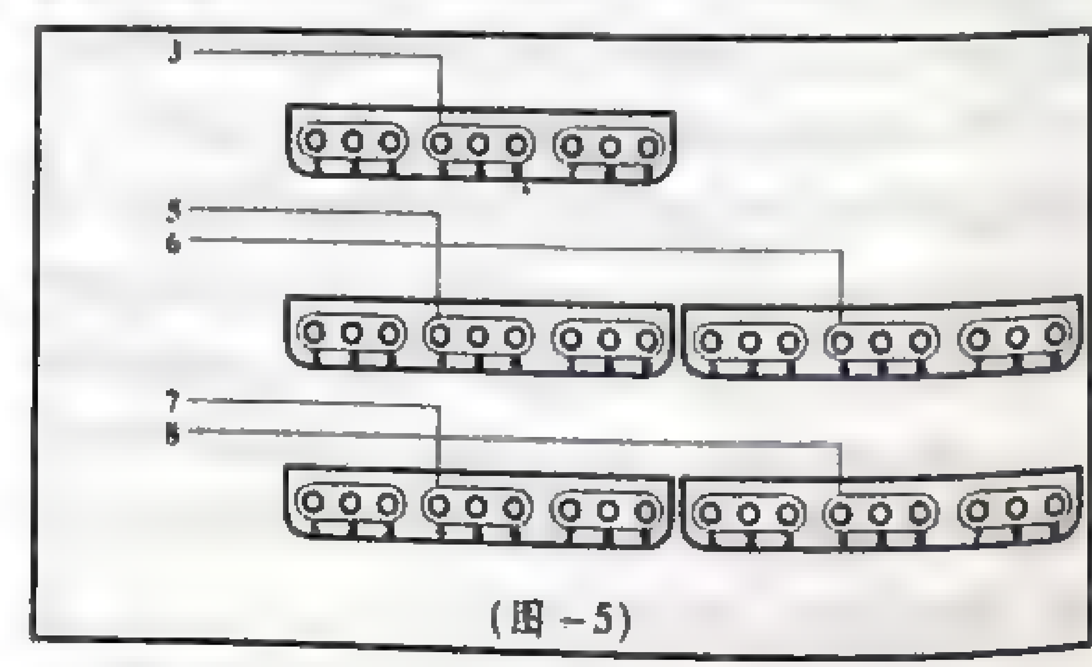
怎么样？是不是很有成就感？我们根本就没有破坏 PS 手柄就得到了这个 10/14 键＋模拟摇杆＋力回馈手柄！价格？一开始就算过了，不足 200 元！！而 PS 原装振动手柄的质量极好，用几年绝对没有问题！啊～～！！这么好的事情去哪里找呢？

事实上，DPad Pro 在一个打印口上最多能够支持 5 个手柄，这里顺便也提一下吧。下面是双打电路：(图－4)



(图－4)

而 5 打电路又和双打电路不同，更简单些。下面是简化了的电路：其他导线的连接方法与单接一个手柄的电路相同。(图－5)

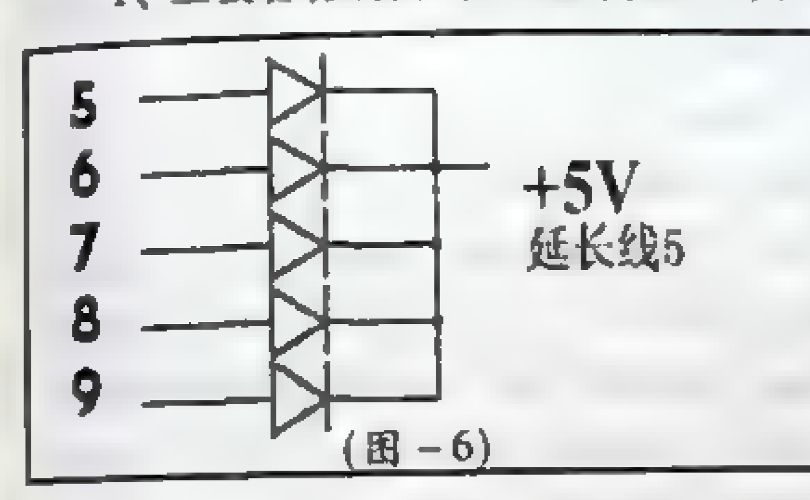


(图－5)

制作完成之后要在驱动的[Advanced]页面选中[PSX MegaTap Multiple Interface]，系统才能驱动这些手柄。但是接两个以上的手柄有一个局限：目前的驱动只允许一个手柄能够振动。所以要考虑清楚是否有必要，然后再制作。

可选电路：直流＋5V 可以通过多种渠道获得，如果你不想从游戏口取电，下面是一些其他途径：

1、二极管，具体方法如图：(图－6)。二极管的型号为 1N914 或 1N4148。这种方法有弊端，这前面曾经提到过。如果手柄的[Analog]灯不能一直亮着，据说将打印口 9 孔上的二极管去掉，换成导线就可以了，但我没有测试过(图－7)；



(图－6)

(图－7)

2、PS/2 接口(下图是电脑上的那一端)：孔 4 为＋5V(图－8)；



(图－8)

3、USB 接口(电脑上的那一端)：左 1 为＋5V；

4、硬盘电源(电脑内部的那一端)：从 1 到 4 为＋12V DC、GND、GND、＋5V(1 为黄，4 为红)

与＋5V 类似，＋9V 也可以从硬盘电源获得，但这是＋12V 的，需要降压。比较简单的方法就是上药店买一瓶降压药来用……呵呵，开玩笑的，要加装稳压三极管才行，电路相对来讲不算简单，这里就略过了。

上面就是电源的可选电路，不过 Monster 认为文章最初介绍的方法是最简单和美观的，各位说呢？

下面是一些其他相关资料：

除 PS 振动手柄以外，DPad Pro 的电路和驱动还支持绝大部分目前市面上可以买到的各种游戏控制器，甚至包括 Dance Dance Revolution 的踏板及 Beat Mania 的 DJ-Man！

PS 振动手柄在振动时的电流为 170mA 左右。

如果 DPad Pro 的驱动程序同游戏口手柄驱动冲突，将[…Windows\System]目录中的"dpadpro.dll"和"dpadpro.vxd"这两个文件删除即可恢复正常。但 Monster 到现在也没有找到能够让 DPad Pro 和游戏口手柄共存的方法。

玩某些游戏的时候可能会出现手柄不正常的情况，这和手柄设置有关，使用模拟摇杆再切换回来之后，"十字键"有时可能还会停留在"附加按键"的状态。所以遇到这种情况，如果不是必须要模拟摇杆，最好使用"PSX Digital"模式。

如果你想知道目前什么游戏支持力回馈，可以上微软 SideWinder 的支持站点上查找游戏列表：www.microsoft.com/products/hardware/sidewinder/force－feedback/games.htm。

DOS 兼容性。DPad Pro 使用 Win32 DirectInput 接口，所以不支持 DOS。据说有人在给 DPad Pro 写 DOS 驱动，但是已经"据说"很长时间了，仍然没有看到。

DPad Pro 的站点在 http://www.ziplabel.com，目前最新版本为 5.0。

注意：本文内容均经过实际测试且证明有效。但本文作者及本刊编辑部不负责由制作带来的任何后果！另外，本文作者因精力所限不直接解答任何制作上的问题。如果您在制作过程中出现任何问题，欢迎您到 Monster 开设的 XForum 硬件讨论区咨询，那里有很多热心的朋友都非常愿意帮忙。地址为：http://xforum.yeah.net

特别感谢：

DirectPad Pro 的作者：没有这令人惊讶的电路和驱动就不可能有今天这篇文章和成果；

北京大学 Egg：协助我制作、焊接电路和查找问题原因；

网友 WDPQU、Wofly、Cowboy、sprite 和 fjzdb 等：制作过程中得到了你们太多的帮助；

Chance 及《家电》编辑部对本人的一贯支持；

还有……能够坚持看到现在的你，谢谢你的耐心和关心！谢谢！

从 LiveWare 2.0 看 SB Live!

■文/Roc

新加坡 Creative(创新)公司著名的音效卡产品 Sound BLaster Live!从开始发售至今已经快一年了,出色的音频表现得到了诸多电脑音乐 FANS 的肯定。在 Live! 的诸多优点中,有一项"芯片可编程"特性,它的意义在于,当创新开发出新的 Live! 驱动后,您只需要通过免费下载的途径,就可以使 Live! 具有更强大的功能和更优秀的表现。SB Live! 使用的是 E－mu System 公司的 EMU－10K1 音效芯片,这是 Live! 区别于其他声卡的一个重要特性! Diamond(帝盟)的 Monster MX200 和 MX300 声卡都使用的是 Aureal 公司的系列芯片,当初创新推出 SB Live! 时,帝盟为了抗衡,推出使用 Vortex2 AU8830A2 处理器的 MX300,以使 A3D 2.0 (Sonic S90 只支持 A3D 1.0)和 EAX(这里指当时的 EAX 1.0)竞争,但创新想要 Live!升级支持 EAX 2.0 时,只需编写一个新的驱动程序即可实现,同时像这种单纯驱动升级服务,是可以免费的。而帝盟则不同,因为 Monster MX 系列声卡的 Aureal 芯片是"固化"的,当需要实现 A3D 3.0 时,目前的办法就是使用新的声音处理芯片去制造新的产品,对普通玩家来说,自然是又要"交纳"XXX 元去买新声卡了。

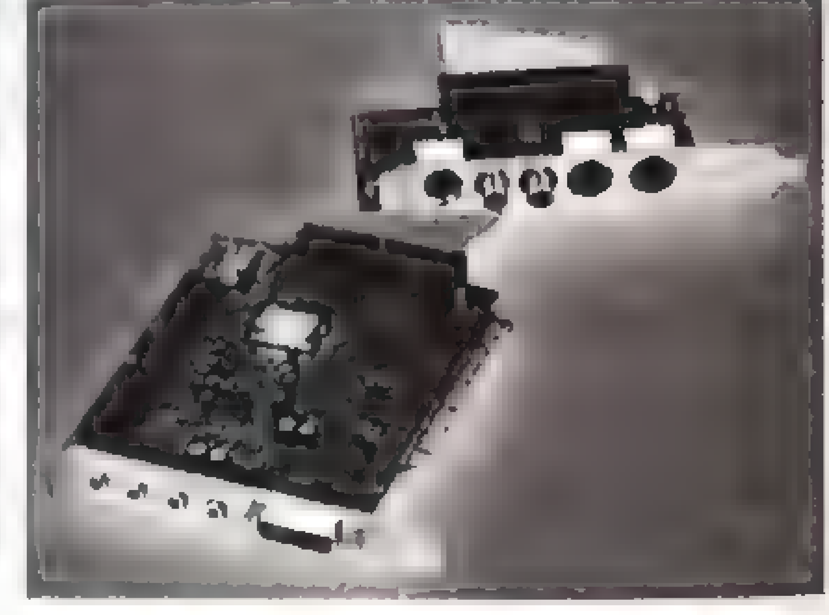
从产品的实用性和自身价值这两点来说,SB Live! 绝对是无人可比,同时 Live! 的音质相对其他(家用)声卡更是高高在上!(如果只谈声音回放效果,不谈其他新技术,那么我认为创新自家的 AWE 64 GOLD 和 SB Live! 几乎同级。)

谈到 Live! 的"芯片可编程"优势,就涉及到创新最近推出的专门用于 SB Live! 的 LiveWare 2.0 配套软件包。这张容量高达 571MB 的 CD 中,除了包括 Live! 的最新驱动程序外,还有《Vienna SF Studio》作曲软件、《Soft Karaoke》和《SoundFont Showcase》等适合发挥 Live! 性能的好"搭档"。另外还有可支持 EAX 的游戏 DEMO,如《Aliens VS Predator》。如果您只想升级驱动程序而不需要后面那些附加软件,可以到这里 http://www.sblive.com/LiveWare/get.html 去免费下载,但要是同时对那些软件也感兴趣……,我不得不告诉您,那些都是收费软件,只有驱动才是纯免费。所以您必须准备人民币约 100 元左右(还可以,不算很贵)^_^。

新驱动提高了 Live!的 EAX 表现力,增加了创新为您定制的 EAX 选项,并且随购买 Live! 时附带的很多软件都得到了不同程度的功能改善,操作界面也变得更为友善。让我们逐一介绍:

1. PlayCenter:细心的朋友也许已经发现,老版 PlayCenter 播放 MP3 时是在调用 Windows 的播放器。当安装 Win98 时如果没有选择安装相应附件,那 PlayCenter 就无法播放 MP3。新的 LiveWare 2.0 内置新版 PlayCenter v.1.52,可以"靠自己"来播放 MP3。同时 PlayCenter 右边的那个 EAX[效果选择]设置也有所改善,以前只能选择事先定好的效果,如果想使用[自定义]必须再去点[环境音效]的图标一步骤很麻烦!现在用 PlayCenter 本身就可以选择自己调制的"方案"了。

2. Creative Recorder:这是 LiveWare2.0 新加入的一个非常方便的录音软件,界面小巧玲珑却功能强大,只需在[音量控制]中选择要录音的项目,比如是录 WAV、CD 还是 MIDI,然后点击[Recorder]的录音图标,满意后存为一个 WAV 文件就可以了。



3. Surround Mix:其实就是原来的[音量控制],集成了很多新功能。新的 Surround Mix 除界面更加个性化以外,还可以直接控制[Speakers]、[EAX]和[CMSS]等,无需多开新窗口。不过它的"体积"比原来大些,对于分辨率较低的显示器有些偏"胖"。新的 Surround Mix 由于界面设计的较以前"华丽"很多,所以如果您的 CPU 和图形卡不够快,那在拖动音量时可能有一点点延迟。

4. Minidisc:用过 WinAMP 的朋友都知道它的"PlayList"功能,听 MP3 时可以方便地进行歌曲选择,而 PlayCenter 没有。现在 Creative 给我们带来了 Minidisc,它的作用简直和 WinAMP 的 PlayList 如出一辙,但 Minidisc 看起来更 Cool 一些,同时也支持全屏幕显示,只需用鼠标轻轻拉伸就可以。当然 Minidisc 播放 MP3 时是调用 PlayCenter 的播放程序,所以必须安装 PlayCenter 后才可以使用 Minidisc。

配合了 LiveWare2.0 后,SB Live! 的优势相对其他声卡又有了不小的提高,特别是在易用性上对用户更为体贴,Live! 已经变得越来越名副其实了。



从 TrueX 技术看 XD－ROM 驱动器发展趋势

■文/Apllo 硬件资讯室·王锋阳

"TrueX"是什么?

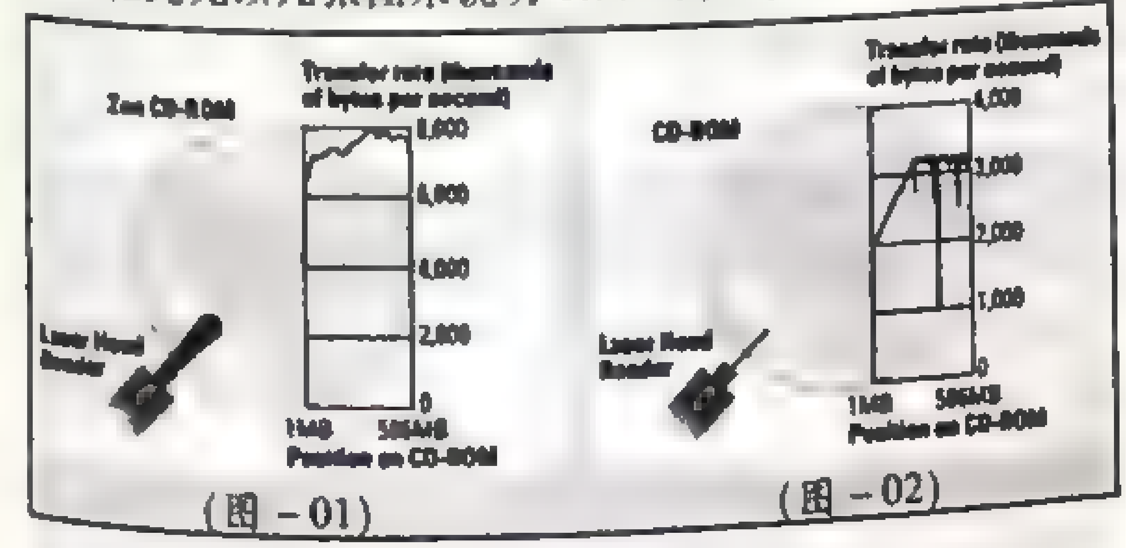
TrueX 全称是 TrueX multi－beam technology,是由一家名为 Zen Research 的研究公司开发的光驱新技术,之所以文章一开头就提到这两个大家并不熟悉的英文名词,首先是因为与题目有关,再有就是我个人觉得 Zen Research 和其开发 TrueX 技术很可能令未来的光盘驱动器市场发生"翻天覆地"的变化。

之所以说 Zen Research 的"TrueX"技术会为我们带来"翻天覆地"的变化。是因为 TrueX 可以说是一个划时代的激光头读取技术。它不但可以运用在目前市面上的 CD－ROM 驱动器也可用于未来将大行其道的大容量 DVD 驱动器(这也是我为什么在文章标题上用 XD 而不是 CD 的原因),最关键的一点是一但采用了这一技术,光头读取光盘片资料时,将不再有内外圈速差,有效地消除高速运转下的噪音和震动!

这听起来似乎令人难以相信,要说明其中的道理我们还是来看看 TrueX 究竟使用了什么"魔法"吧!

TrueX 有些什么?

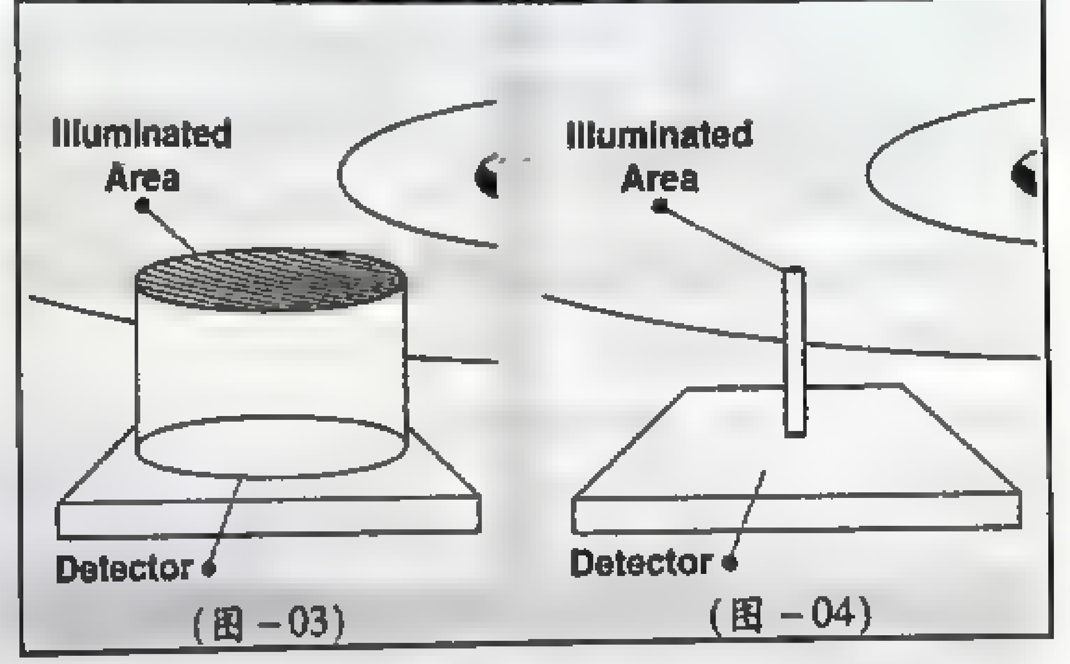
在此先以几张图来说明 TrueX 的工作原理,大家看后



(图－01) (图－02)

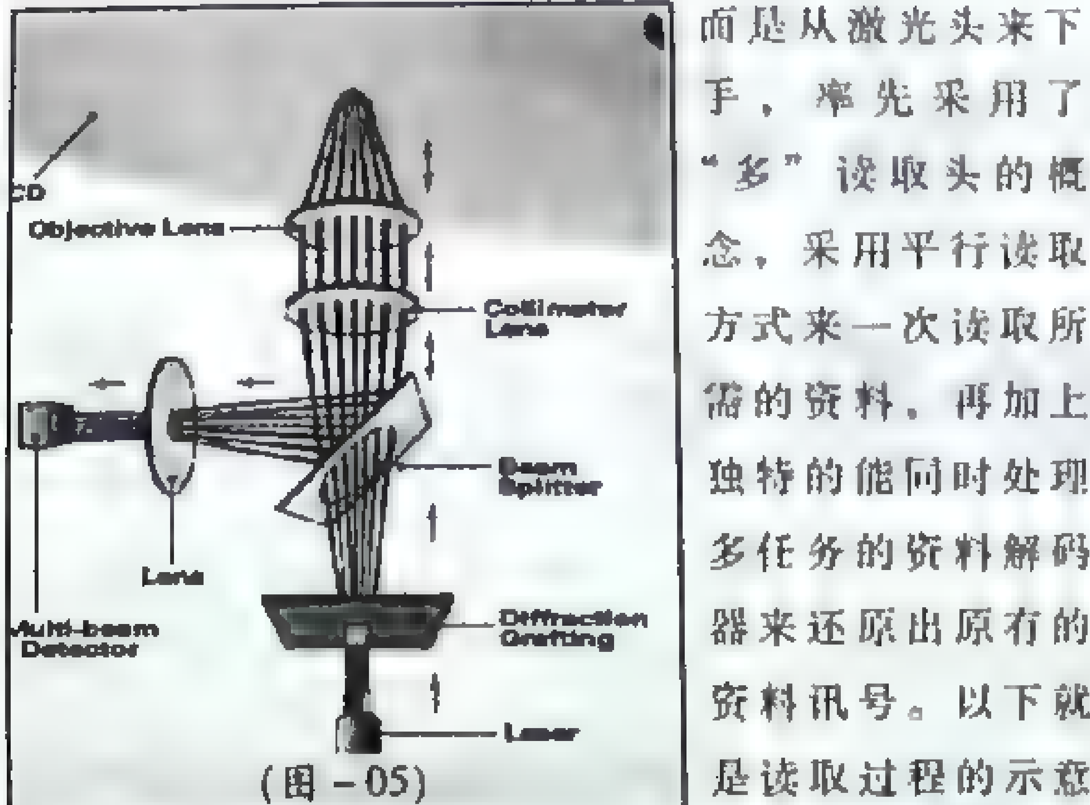
应该可以马上了解一二!(图－01－图－04)

左边的图是使用 Zen Research 的 TrueX 技术CD－



(图－03) (图－04)

ROM 驱动器的光头工作原理图,而右边是则是一般的 CD－ROM 驱动器光头工作原理图。CD－ROM 读取是靠转动 CD 片,并将光头固定在一条可直线移动的滑轨上,通过步进电机带动光头前后移动来对内圈和外圈进行读取操作,实现全片资料读取,例如:当 CD－ROM 驱动器机构收到要读取外圈资料指令时,步进电机会移动光头到光盘外圈,等待转盘驱动电机将 CD 片转动到欲读取位置,在一瞬间借由激光头射出光束到 CD 片上,再通过反射回来的光束判读正确资料,不管是使用 TrueX 技术的 CD－ROM 驱动器还是一般的 CD－ROM 驱动器,这些基本原理都是一样的。不同的是,一般 CD－ROM 驱动器为了提高传输率,往往将转盘轴心转速提高,凭借转速提高,使得激光头能更快速地找到所需资料,但一味提高转速也不是办法;马达转得越快,产生噪音越大,甚至还有机械震动和共振,时间长了会伤害到整个 CD－ROM 驱动器的内部零件。各厂商在研发过程中都绞尽脑汁"寻找消除噪音和震动这些副作用的办法。ASUS 和 Aopen 这两家在这方面可谓投入巨大,后者更是拥有减震方面的多项专利,不过到头来用户们还是不领这份情,普遍反映现在的光驱噪音越来越响,震动越来越大。而 Zen Research 则不以提高转速为方向,



(图-05)

而是从激光头来下手，率先采用了“多”读取头的概念，采用平行读取方式来一次读取所需的资料，再加上独特的能同时处理多任务的资料解码器来还原出原有的资料讯号。以下就是读取过程的示意图。(图-05)

激光头射出的光束经由 Diffraction Grafting 由一束粗光束变为多条细光束，直接到达了 CD 表面，由于 CD 表面并非是平滑表面，而是凹凸不平，因此折射回来的光波并不会和射出前一样，折射回来时，光束经过 Beam Splitter，再通过 Lens 传到 Multi-Beam Detector 中，Multi-Beam Detector 就是最终接受信号的地方，通过这种方式，可使读取的资料量大增，就算不提高转速，也可以达到一般 40 倍速CD-ROM 的读取能力，转速不过度提高，相应噪音和震动也就减小了。



TrueX 是否纸上谈兵？

看完上面的内容也许很多人会问，TrueX 好是好，可是否还是实验室里的东西？我们什么时候才能见到产品呢？其实早在去年下半年 Kenwood 就率先采用了 Zen Research 的 TrueX 技术，生产了一款 Kenwood UCR004010 的 40 倍速光盘驱动器。说到 Zen Research 知道的人也许不多，不过一提到 Kenwood 可能会有许多人会说：这不是日本著名的音响器材大厂“健伍”吗？其实这是一种误解。Kenwood 的产品并不只限于音响器材，在测试仪器和通讯设备等领域都享有很高的声望，这样的厂商自然也不会放过电脑产品。

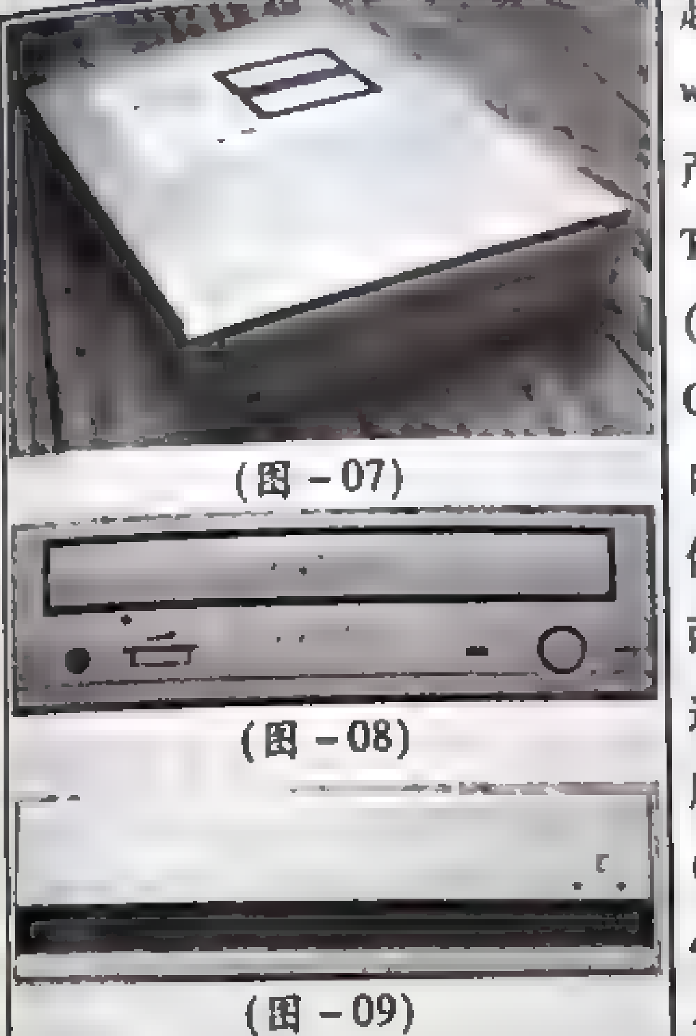
TrueX 究竟有多快？

使用 TrueX 技术的光盘驱动器性能表现究竟如何？我想这是大家最关心的问题。在国外一些网站上，如 Storage Review 你可以清楚地看到他们所作的评比和测试，作者将 Kenwood 这款使用 TrueX 技术的光盘驱动器 (IDE 接口) 与长久以来被称作光碟机之王的 Plextor UltraPLEX PX-32CSi/PX-32TSi(SCSI 接口)作比较。Plextor 这个品牌国内用户可能不太熟悉，生产的光盘驱动器从 8 倍速到现在，一直是品质和速度的佼佼者，CD-ROM 产品拥有高达 512K 的缓存 (Kenwood UCR004010 CD-ROM 拥有更惊人的 2MB)，而我们现在使用的大多高倍速产品不过是 128-256K 而已。Plextor 最新的 CD-R 刻录机更是拥有惊人的8×刻录速度和大得吓人的 4MB 缓存，在国外可谓是贵族级产品了，在国内大部份人都只闻其名，不见其身……(图-06)

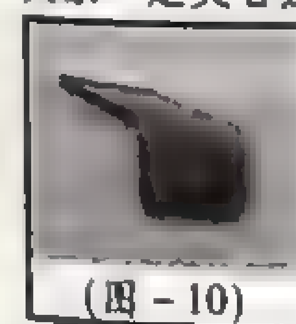
看完以上测试数据，可以发现除 CPU 占用率和寻道时间以外，Kenwood UCR004010 一路遥遥领先。我要提醒大家注意一点：Kenwood UCR004010 是一台 IDE 驱动器，而 Plextor PX-32TSi 可是一台 SCSI 产品！SCSI 占用率小是很自然的事。俗话说金无足赤、人无完人，Kenwood UCR004010 也并不是完美无缺的，本身还是有些缺陷，如挑片和抓音轨的问题等。可喜的是，这些缺陷绝大部份不是因为使用了 TrueX 技术而引起的，所以很快 Kenwood 就推出了换代产品 Kenwood 52× TrueX UCR-412 (IDE 接口) 和 UCR-415(SCSI 接口)，由于多数用户使用的是 IDE 接口而非 SCSI，所以我在这里只介绍一下 IDE 版本的 52× TrueX (UCR-412)。UCR-412 不但继承了上一代产品的优点，如超大容量的 2MB 缓存(IBM 最新支持 DMA66 的 7200 转硬盘 22GXP 也不过如此)，还改进了一些缺点，如支持 DMA33 方式(这在下面的 CPU 占用测试中起了关键作用)。

Benchmark	Kenwood UCR004010	Plextor PX-32TSi
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Inside	[illegible]	[illegible]
Outside	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Access Time (ms)		
Random	[illegible]	[illegible]
Full Stroke	[illegible]	[illegible]
CPU Utilization		
Speed	[illegible]	[illegible]
Drive Rating	[illegible]	[illegible]

(图-06)


(图-07)
(图-08)
(图-09)

这就是为我们带来极速感觉的 Kenwood 52x TrueX UCR-412，是否像貌平平？(图-07~图-09)这里特别提一下 Kenwood 设计人员的细心周到之处，就是这个跳线上的“小尾巴”(图-10)。大家平时一定也遇到过跳线难拔的情况吧？这个“小尾巴”很好地解决了这个问题。Storage Review 使用《Winbench 98》测试 40 速产品显得有些陈旧，大家一定关心这个看起来和普通光驱没什么两样的产品性能究竟如何。下面就是使用《Winbench 99》对 Kenwood 52× TrueX 和其他主流光驱产品的对比测试，其中包括华硕新一代高速产品。


(图-10)

本人使用的测试环境：主板：ABIT BX6 2.0/CPU:PⅡ 450MHz/显卡：G200 8MBSGRAM/ 硬盘：IBM DTTA-371010 10.1GB/RAM: 128MB ECC/操作系统：Win98/(图-11)

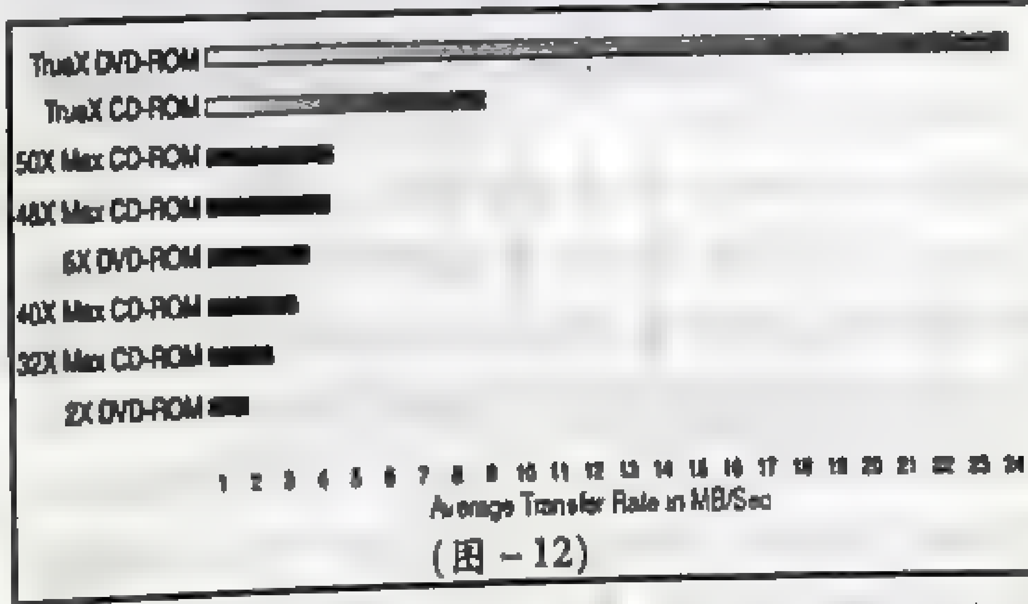
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
CD-ROM Winbench 99	1410	[illegible]	[illegible]	1240
CD-ROM Transfer rate				
Inside	6670	[illegible]	2360	[illegible]
Outside	[illegible]	[illegible]	2470	[illegible]
Access Time	94.3ms	[illegible]	95.7ms	[illegible]
CPU Utilization	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

(图-11)

从测试情况看，Kenwood 52× TrueX 性能再次领先，而且是成倍领先于其他产品，由于支持 DMA33 方式，Kenwood 52× TrueX CPU 占用率比上一带产品有大幅度降低甚至达到并低于部分 SCSI 产品。相反，同是 50 倍速的 ASUS CD-S500 光驱的结果显得单薄，只有一项寻道时间领先。要知道 ASUS CD-S500 使用 CAV 技术，为了实现 50 倍速的峰值配置了转速高达 10400rpm 的主轴电机，而使用传统 CLV 技术的 Kenwood 52× TrueX 电机转速仅在 1900-4750rpm，从这点上就能看出 TrueX 技术的明显优势就是以低转速实现高读取速度。另外我觉得影响测试分值的原因还可能包括 ASUS CD-S500 仅使用了 128KB 的缓存，这和 Kenwood 52× TrueX 使用 2MB 缓存相比性能自然又要大打折扣。

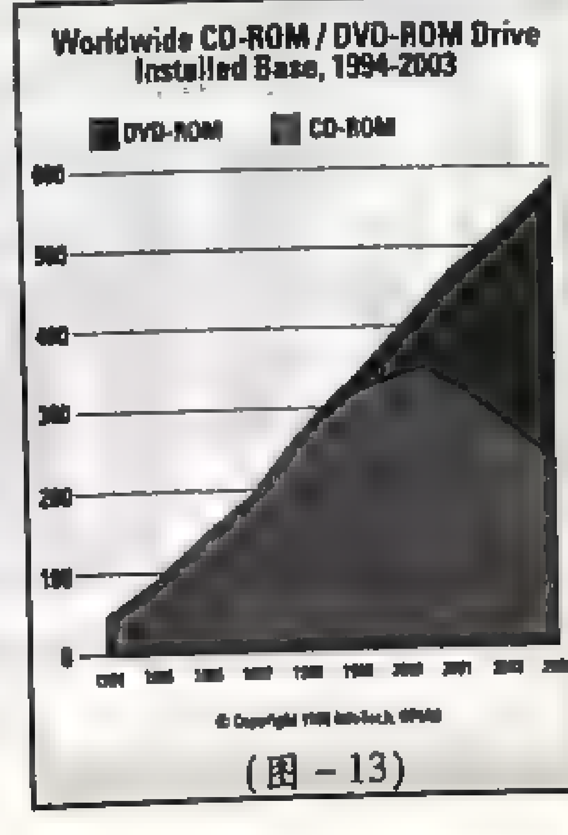
展望未来

虽然目前只有 Kenwood 等少数制造商在使用 Zen Research 的 TrueX 技术制造光盘驱动器，但我相信随着人们对速度需求的提高，在不远的将来，TrueX 技术将成为光驱产业的一支不可小视的技术力量。(图-12、图-13)



(图-12)

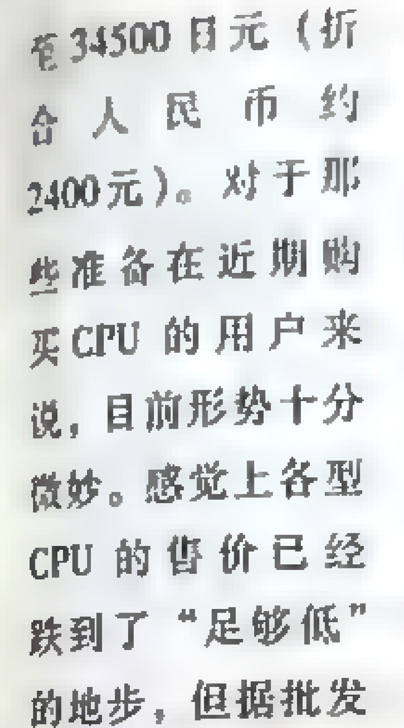
尤其是 TrueX 技术不但可以用于 CD-ROM 驱动器也可用于 DVD 驱动器，随着大容量时代的到来，我们需用更快的速度来读取一张拥有 1XGB 容量的数据光盘，使用现在的光驱技术显然力不从心，届时 TrueX 必将大显身手，为我们进入高速时代提供可行的方案。



(图-13)

海外传真

(99 年 7 月号)



■文/飞翔鸟·程远

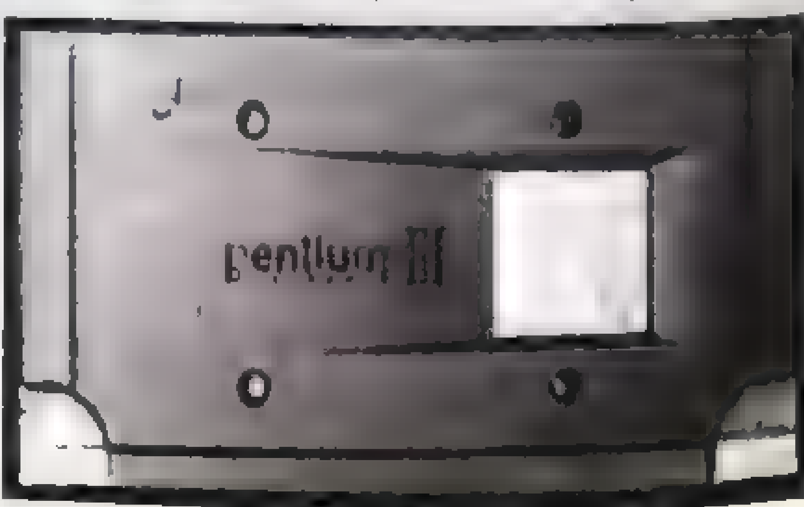
首先介绍一下即将在日本投入使用的可视移动电话“VP－210”(Visual Phone)。

可视型移动电话，这个以往只在科幻小说中出现的神奇事物终于在现实世界得以实现，尽管目前使用上还有种种不便，但它无疑掀开了通讯器材发展史上新的一页。在日本，移动电话分为两种：一种是普通的蜂窝式移动电话，另一种是被称为 PHS(Personal Handy－phone System)的日本独有的移动电话系统。PHS 与一般手提电话相比，优点在于价格低廉(高中生都可以做到人手一台)，并且采用纯数字通信方式，音质较好、安全性高(不易被窃听)、通讯速度快(适于电脑无线通信)；缺点则是功率较低，只能在固定天线周围数百米内使用(在东京等大城市里，每座高楼上都设置有固定天线，因此实际使用中几乎不受限制)，不能在高速移动中使用(切换固定天线时可能会断线)。上述是早期 PHS 的优缺点，但近来的情况又有所改变。随着移动电话各项收费的不断降低，PHS 的价格优势正在逐渐失去，而新型移动电话采用 CDMA(编者：码分多址)方式后，在音质和通讯速度方面有了很大改观。因此近期 PHS 的销售形势十分严峻，为挽大厦之将倾，诸多 PHS 公司都在各显神通，努力提供一些“与众不同”的服务，其中之一就是抢先推出可视电话。

下面让我们来具体看看率先对应可视通话服务的 VP－210。在外观上，VP－210 最大的特色就是带有一个 2 英寸反射型 TFT 液晶显示屏，本体大小为 54mm×140mm×29mm，重量为 165g。PHS 与其他新型移动电话相比，外观感觉比较笨重些，但与早期“大哥大”相比，已经显得小巧玲珑多了。当使用可视通话功能(目前还只能在 VP－210 之间实现)时，它将用内置的一台 11 万像素的 CMOS 型数字相机拍摄使用者的图象并实时发送，帧速率为 2fps(每秒 2 幅图象)。除用于可视通话外，VP－210 还可以当作简易型数字相机使用，它可以记录 20 张 JPEG 压缩的相片，并支持电子邮件功能，可以对电脑用户和其他 VP－210 用户发送带相片的电子邮件。当用于电脑无线通信时，它的通信速度为 32Kbps。VP－210 的内置电池能保障连续可视通话 60 分钟，当作普通 PHS 使用时可以连续通话 120 分钟。另外它内置的电话簿功能可以记录带相片的 200 个电话号码，自动答录功能可以记录使用者的一张相片和 15 秒的语音信息。

实际使用可视通话功能时，用户需要用带简易麦克风的耳机并面对电话本体进行通话，液晶显示屏的画面上将显示对方图象，而本人的图象则会在显示屏右上方缩微显示。由于它仅有 2fps 的帧速率，因此能否称得上是“动”画还有些勉强，但毫无疑问，在连一般家用可视电话都尚未普及的时候，普及型可视移动电话的出现，本身就是一个进步。电话公司方面声称：VP－210 的售价估计为 4 万日元(折合人民币约为 2800 元)，本年度销售目标是 5 万台。

接下来，再让我们看看近期国外 CPU 市场走势。4 月 15 日 PentiumⅢ550 正式发售之后，Intel 的 CPU 又一次全面下调了售价。AMD 也不甘示弱，紧随其后下调了 K6 全系列售价，因此在这两周之内，各种 CPU 售价都有不同幅度下降，其中降幅最大的还是两家公司各自的高端产品 PentiumⅢ和 K6－3。尤其是 K6－3，最低售价上周末首次跌破 3 万日元大关，创下了新 CPU 上市后一个月内降价 50% 的新记录。上市之初，K6－3/450 的售价为 57800 日元，而本周最低售价仅为 28800 日元(折合人民币约 2000 元)。PentiumⅢ450 的最低售价在这一周内也下降了大约 1 万日元，跌至 34500 日元(折合人民币约 2400 元)。对于那些准备在近期购买 CPU 的用户来说，目前形势十分微妙。感觉上各型 CPU 的售价已经跌到了“足够低”的地步，但据批发商传来的消息称：Intel 还将在短期内展开下一轮降价……另外，曾一度消失的 SEPP 版(采用 SLOT1 接口的)的赛扬 300A 又再次出现，并且货源充足，售价也有所降低。记得早在今年 2 月份，就有零售商打出了“SEPP 版 300A 的生产已经终止，本次为最后进货”的招牌，但照现在的情况看，至少在那之后，Intel 还在生产 300A，不过据说为了避免过度冲击 PentiumⅡ的销售，那些 300A 都卖给 OEM 厂商了。据某批发商称，由于日本市场潜在的庞大需求，促使批发商透过种种渠道收购 SEPP 版的 300A，现在世界上尚在流通的 300A 几乎全都集中在日本云云……看样子，Lucky Man 也许还有机会搭上末班车，弄块“极品 300A”来玩玩呢。



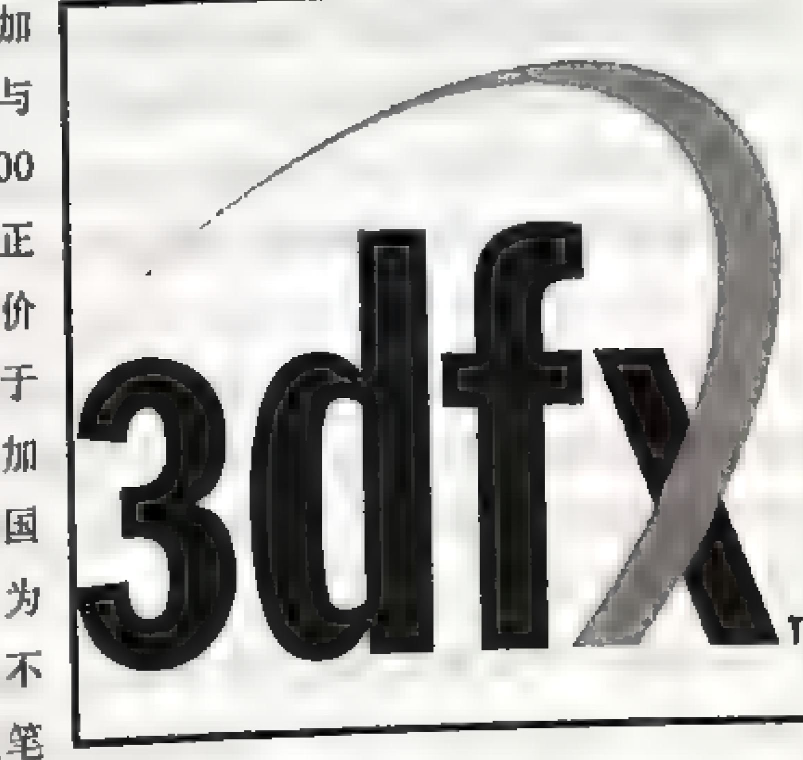
顺便再介绍一下显卡(又是显卡！)方面的最新动态。创新的 3D Blaster Savage4 创下了带 32MB 显存的 3D 加速卡最低售价新记录，售价约为 15000 日元(约折合人民币 1000 元)，想想它接近 Riva TNT 的 2D 性能、直逼 TNT 的 3D 性能、接近 Rage128 的 DVD 解压性能，真是一块很超值的显卡！而且据说目前可以模拟 Glide 的 Unified 新版本将增加对 Savage4 的支持。

华硕的 AGP－V3800(Riva TNT2)也已开始发售，显存 32MB 的 V3800 最低售价为 22800 日元(约折合人民币 1500 多元)；16MB 的 V3800 为 18800 日元(约折合人民币 1300 元)；在 TNT2 显卡中首先支持视频捕获功能的 V3800/TVR(显存 32MB)为 26800 日元。华硕的 TNT2 一大卖点是支持 3D 眼镜，但本周出现的各种版本中都没有附带，据说 3D 眼镜将作为 V3800 的可选配件另外销售。说起 3D 眼镜，我不禁联想起 ELSA 的 ERAZORⅢ也支持 3D 眼镜，ELSA 的 3D 眼镜报价已经公布了，标准版为 7800 日元(约折合人民币 500 多元)，无线连接的高级版 17800 日元(约折合人民币 1200 元)，看来 ELSA 还真有“大家风范”，光它显卡配的一个可选组件售价就已经顶得上一块新型号杂牌显卡的售价了。



最后，忍不住再提一下关于 Voodoo3 的话题。Voodoo3/3500 的有关细节已经正式公布：内部时钟频率 183MHz，16MB 的 SDRAM，最高解析度 2045×1536 象素，将推出 AGP2×版和 PCI 版，支持的 API 包括 Glide、Direct3D 和 Open GL。芯片在 3D 方面，最大多边形生成能力为 800 万多边形/秒，2D 方面的最大渲染能力为 366Mtexel/秒。看到这里，您也许想说：不就是快了点吗？有什么了不起嘛！其实 Voodoo3/3500 的真正魅力并不在于高速(速度当然重要，但实际上目前各种新型显卡都不慢，因此速度优势并不明显)，而在于丰富的附加功能。它的附加功能有：实时 MPEG－2 编码/解码功能、视频输入/输出端子(包括 S 端子)、甚至还带有音频输入/输出端子。因此，除了解压 DVD 外，它甚至还可以利用板载 TV/FM 解码器预录电视/广播节目，这才叫真正的“全能型多媒体视频加速卡”！与 Voodoo3/3500 的高性能成正比，它的售价相应地也高于一般的 3D 加速卡—在美国的零售价为 249 美元，不过相信花这笔钱还是物有所值的。





本栏编辑/Chance

COMPUTER & GAME 硬 件 兵 工 厂

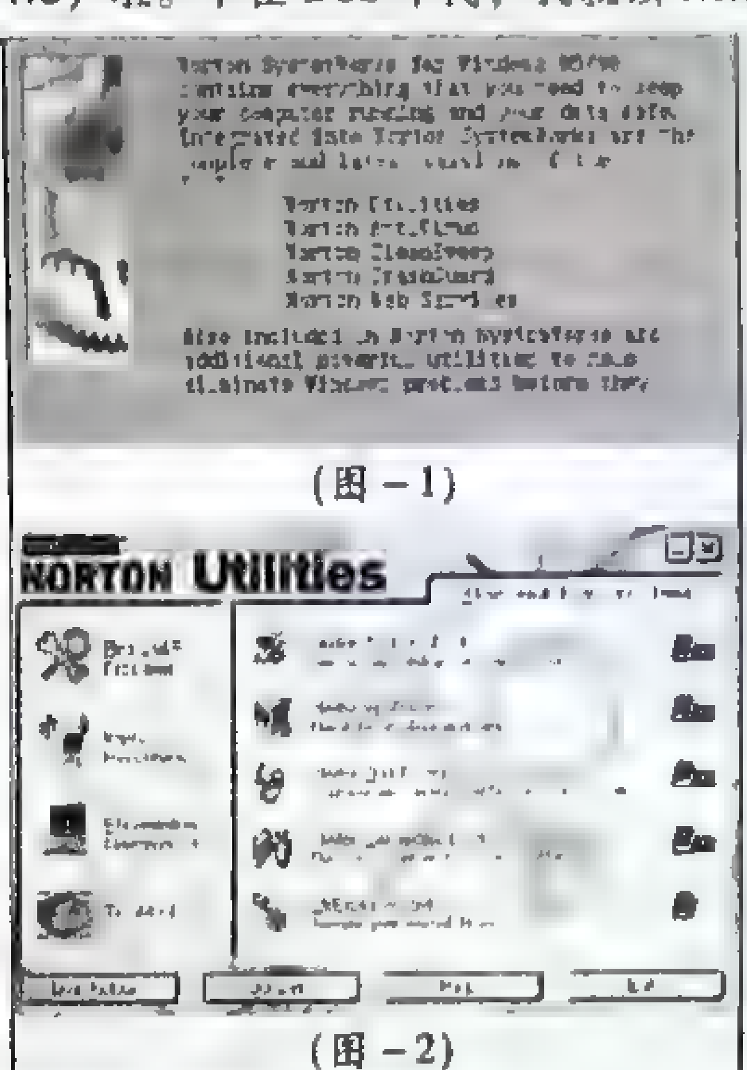




Norton Utilities 系统保护神
—NU v.4.0 易学易用

■文/王振永

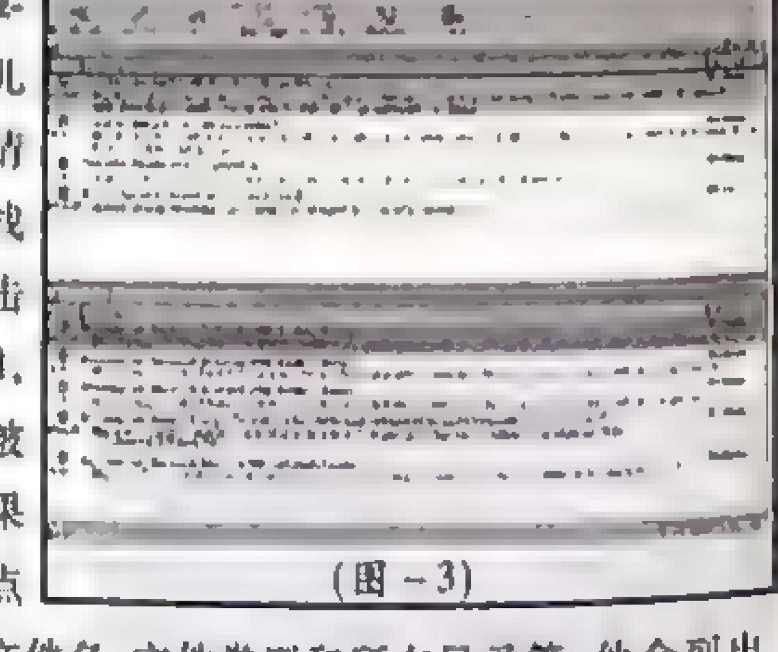
大家还记得我吗？我就是 Norton Utilities(以下简称 NU)啦。早在 DOS 年代，我就以 Norton Disk Doctor 和 Speed Disk 名震天下，大家应该不会忘记吧（NU 8.0 for DOS 还出过简体中文版呢）。到了 Windows 时代，由于我的头两个 Windows 版本（NU 1.0 & 2.0 for Win95）和简体中文 Win95 有冲突，很多朋友不得不离我而去（呜……好伤心）。不过，现在我的新版本 NU 4.0 for Win98 已经和简体中文 Win98 完全兼容，朋友们可以放心使用了！另外，我还多了很多兄弟，包括 Norton AntiVirus、Norton CleanSweep、Norton CrashGuard 和 Norton Web Services(图－1、图－2)。我的新面孔和原来 DOS 下相比有很大变化，不过别担心。我会把主要功能和自家兄弟慢慢向大家介绍清楚。



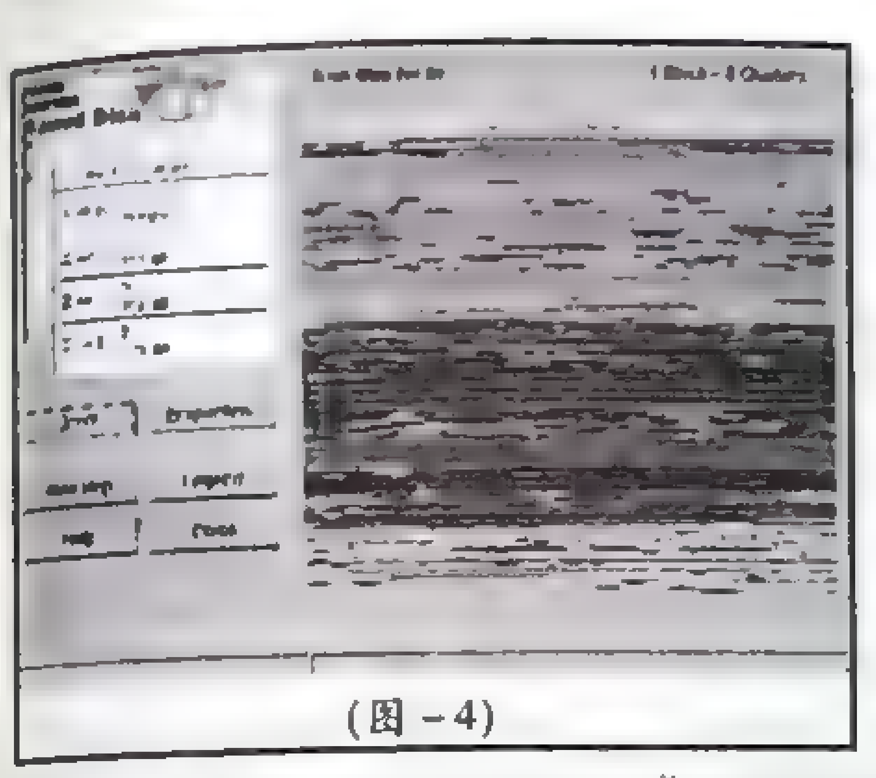
(图－1)
(图－2)

双击桌面上的图标，您就会见到我的主界面。您看不懂英文？那您就好好看看这篇文章吧。主界面的左边是 4 个主要功能分类，右边则是每一大类所含的各种功能。我先从左边的第一类说起吧。

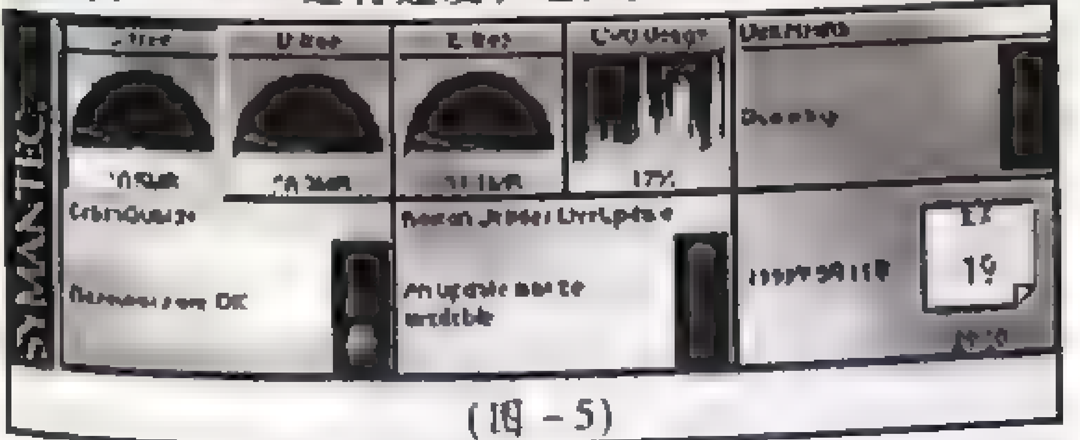
左边第一类功能是查找和修理错误 (Find and Fix Problems)，这可是我最常用的一部分功能了。他包括系统的全面诊断(Norton System Check)，是对整个系统，软/硬盘等各方面进行检测，您只要按两次［下一步］，他马上自动进行检测，一旦发现错误，立刻列出来进行修理，可以选择自动或手动方式，很方便吧。还有 Windows 医生(Norton WinDoctor)，主要检查 Windows 的内部错误，同样可以进行修理，加快 Windows 的运行速度，并提高运行稳定性。Norton WinDoctor 的使用方法与 Norton System Check 的大同小异，我就不再多说了。第一类中的第三项功能是磁盘医生(Norton Disk Doctor)，就是以前的 NDD 啦。选择您要扫描的硬盘分区，单击[诊断](Diagnose)就可以进行扫描，想省事的话还可以把［自动修理错误］(Automatically fix error)选上，万事 OK。值得一提的是，磁盘表面测试的速度要比 Win98 自带磁盘扫描程序快很多，大家可以试试。接下来是网络联接医生 (Norton Connection Doctor)，主要对计算机通信端口，调制解调器和拨号系统等软硬件进行检测，处理各种问题，加快上网速度。上网的朋友可以到 http://quaking.126.net 了解具体使用方法，这里我不多说，不然众编会说我骗稿费的，嘻嘻。没上网的朋友吗，当然就用不到这部分了，不看也罢。最后一项功能是恢复功能 (UnErase Wizard)，说明白点儿就是把回收站清空了的文件再找回来。单击 UnErase Wizard，他会列出最近被删除的文件，如果没有，您可以点［下一步］，输入文件名、文件类型和所在目录等，他会列出所有符合您要求的可恢复文件，由您进行选择和恢复。怎么样，是不是很好用？


(图－3)

第一类的几大功能就介绍到这，下面说说我的第二类功能—性能改良(Improve Performance)。顾名思义，性能改良就是提高系统的性能，加快系统运行速度。现在的软件越来越多，经常要试用一下新软件，装装删删是难免的，时间长了系统会越来越慢。所以这部分功能也很重要。


(图－4)

硬盘越来越大（听说 6.4GB 要成为今年的主流），32 位硬盘分区也被广泛应用，但硬盘整理速度可越来越慢。要是很长时间没整理，碎片很多，用 Win98 自带的磁盘碎片整理程序来整理，那速度简直是老牛拉破车，陷在沙堆里。现在只要有了我的磁盘加速功能 (Speed Disk)，您再也不用担心整理起来没完了(图－4)。他不但整理速度快，还提供了三种整理方案：全部整理，只整理文件部分，只整理剩余空间。一般只要按照推荐的方案进行整理就可以了。选定要整理的分区，单击［开始］(Start)。另外您还可以按[属性键](Properties)进行设置，甚至可以让他在整理硬盘时播放音乐。下面的功能是优化向导(Norton Optimization Wizard)，他可以对 Win98 的交换文件进行最佳配置，还能优化 Win98 注册表。这不仅加快 Windows 运行速度，还大大提高 Windows 启动速度。用法很简单，只要您连点几次[下一步]，他会自动完成优化，然后重新启动计算机。现在您的机器速度是不是快了很多？这可不是心理作用啊。再下面的功能叫空间向导(Space Wizard)，他是用来查找硬盘临时文件、无用的文件和空文件夹等，找到并列出来，让您选择是删除还是移动，来释放一定的硬盘空间。这项功能对硬盘小的朋友很有用，但是您删文件的时候要看清楚，别把自己的备份也删了。(删了也不要紧，还可以用我的恢复功能再找回来)。



(图－5)

系统故障的预防与安全维护 (Preventative Maintenance) 是我的第三大类功能。这部分功能虽然不常用，但也非常重要。

首先是系统医生 (Norton System Doctor)，他可不象上面那几位医生那样检查系统，而是驻留内存，时刻监督系统运行。一旦发现了错误，他会马上报警，并弹出对话框，列出处理错误所要用的功能，您只需轻轻一点，错误将被马上修理好。下一项功能是创建系统急救盘 (Rescue Disk)。插入一张软盘，单击[创建](Create)，重要的系统文件、硬盘引导记录和 CMOS 信息等重要数据就会被保存到软盘上。一旦系统被破坏，无法启动，可以用这张挽救盘引导系统，执行 RESCUE.EXE 文件，把数据恢复到硬盘上，使系统恢复正常。如果您创建了挽救盘后，系统数据又发生了变化，还可以用更新功能 (Update) 对急救盘进行更新。第三项是擦除功能(Norton WipeInfo)，一般个人用户很少用到，他可以把数据从硬盘上完全清除掉，无法进行恢复，防止别人盗取数据。对于数据的安全性要求很严的用户，可以用这个功能删除文档。删除的方法可是符合美国国家安全局标准的。他允许您选择擦除文件 (Files)、文件夹 (Folders) 或是清理自由空间 (Free space)。不过使用时一定要小心加小心，万一删错了，可是连恢复功能也无法找回来的哦！再下面是磁盘映象功能(Image)，他可以把硬盘引导记录和文件分配表等重要信息保存下来，生成 Image.dat 和 Image.idx 两个映象文件。可不要小看这两个小文件，如果您不小心把某个硬盘分区格式化，可以靠这映象文件来恢复。他们也是用于反删除的重要信息，很可能会帮您挽回重大损失。所以经常对磁盘"映象"一下是大有好处的。这一类最后一项功能叫注册记录者 (Norton Registry Tracker)，他会记录您安装软件时对 Win98 注册表、WIN.INI 和 SYSTEM.INI 等的修改，建立备份文件，对于手动优化系统是

(图－6)

很有帮助的。

好了，该说我的最后一类功能一故障修理功能(Troubleshoot)了。他包括四方面的内容。第一是系统信息（System Infomation），他可以显示关于系统的有用信息，包括计算机系统、输人设备、显示设备和多媒体等各方面硬件信息。如果您是刚买的电脑，用他就可以查出硬件设备是否是您所要求的(奸商可不能不防啊)。第二是注册表编辑器（Norton Registry Editor），您要是对Win98注册表很了解，可以用这一功能对注册表进行修改，他的功能可比Win98自带注册表编辑器强大得多。但是如果您对注册表不太了解，我劝您还是不要乱改，不然系统彻底崩溃了可不要怪我。第三功能是文件比较(Norton File Compare)，只要输入两个文件，他会自动比较两个文件的不同之处，然后对应列出来。这一功能对于修改游戏的存盘文件是很有用处的，我想游戏迷们应该很清楚吧。最后是我的网上服务（Norton Web Services），一点就会进人我的网页，上网的朋友可以来看看。

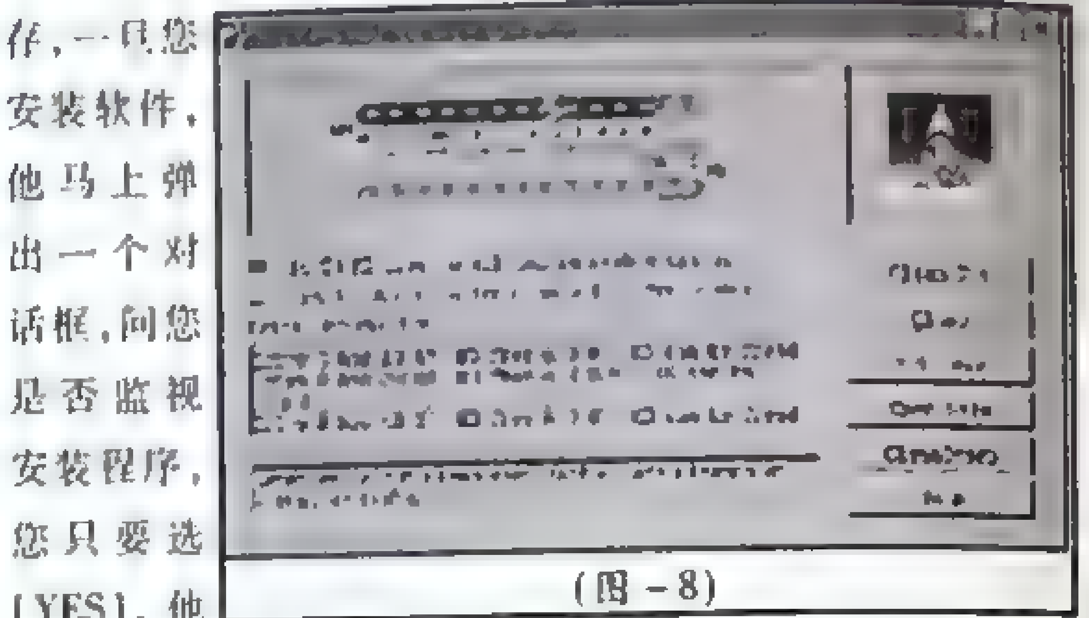
我的主界面下面还有4个按钮，分别是在线升级(LiveUpdate)、设置（Options）、帮助（Help）和退出程序(Exit)。我想大家应该都明白，就不用多介绍了。下面我想介绍一下我的兄弟们，不然他们可饶不了我。哎呦！脚都被踩肿了。

我先来说说Norton CleanSweep吧(图－7)。名字是不是很耳熟?朋友们应该用过CleanSweep以前的版本，现在最新版是Norton CleanSweep 4.5。他主要是用来删除您所安装的软件。大家删除应用程序是不是经常使用Win98控制面板中的[添加/删除程序]呢？您应该发现用它删除程序总要留点儿“尾巴”。如果安装的软件没带



(图－7)

反安装程序，删除后更是留了一堆垃圾在硬盘上。而Norton CleanSweep彻底解决了这一问题。他会驻留内存，一旦您安装软件，他马上弹出一个对话框，问您是否监视安装程序，您只要选[YES]，他



(图－8)

就会监视安装程序的一举一动，连对注册表的改动他也知道得一清二楚。当您要删除程序时，只要运行Norton CleanSweep，选择反安装向导(Uninstall Wizard)，从被监视器跟踪的程序(Programs Monitored by Smart Sweep)中选出您要删除的软件名(有时间提示，很好找的)，然后一直按[下一步](Next)就可以完全清除程序。而且他还会建一个备份，如果您删错了，还可以用恢复向导(Restore Wizard)进行恢复。另外，他还提供了一些别的功能，用清除功能(Cleanup)可以删除冗余的DLL文件和使用率非常低的文件，来释放您的硬盘空间。用网络扫除功能（Internet Sweep）可以删除上网时下载的临时文件、多余的插件和ActiveX控件等。查看功能(View)用来检查过去删除文件的记录。注册表编辑功能(Registry)可以自动清理您注册表的多余键值。Norton CleanSweep还带了一个叫Fast & Safe Cleanup的应用程序用来回收硬盘丢失空间(图－8)。执行后他会告诉您有多少空间可以回收（就是那绿色的部分啦），您只需轻点[清除](Clean New)，哈哈，硬盘空间又大了一点。值得注意的是，Norton CleanSweep驻留内存的程序有3个，可别随手给关了。

再看看Norton CrashGuard吧，我们俩可是非常要好的，焦不离孟，孟不离焦。只要您安装了我NU4，他就会出现在您的硬盘上。他功能不多，只有一个，就是常驻内存，当您执行程序出现非法错误，系统当机时，他会自动弹出，帮您关闭出错程序，保存未及存盘的工作。怎么样，这对您是不是很有用?

至于Norton AntiVirus，我想不用我多说，大家也都知道吧，大名鼎鼎的反病毒工具嘛。而Norton Web Services，他的作用我在上文也说过了，就不再多费唇舌了。对于我们Norton家族，大家应该有一个大致了解了。不过话说回来，我们究竟好不好用，不亲自体验一下怎会清楚？快让我们为您服务吧。

我形我速？ 我形我速！

■文/胖胖

亮相

各位用过《PHOTO SHOP》的可能都有体会，这家伙一层又一层的操作比较烦人，而且没有些设计基础的一上来还真摸不清东南西北，所谓专业，即为不容易一下子就弄明白的意思。Windows自带一个画板倒是很容易搞明白，但无论怎么折腾，最后的作品还是象学龄前的，实在是上不了席。众所周知，PC正向家电化迈进，既然成为“家电”，易学易用是其最其码的要求，用户需要真正的“即装即用”，大部分用户不需要多专业的东西，但都希望做出专业感觉的作品，有市场需求就会有对应的产品上市，《我形我速》傻瓜式设计软件，一点都不傻的出场了！



特点

第一条：简单，简单，再简单！

不同于常见的设计软件，进入主画面后绝无茫然无措的感觉，倒象是进了一个桌面游戏，扣除必须有的什么[存盘]、[取盘]和[帮助]等项目，主要菜单就两大块：相片和项目，他们共同拥有5大功能：

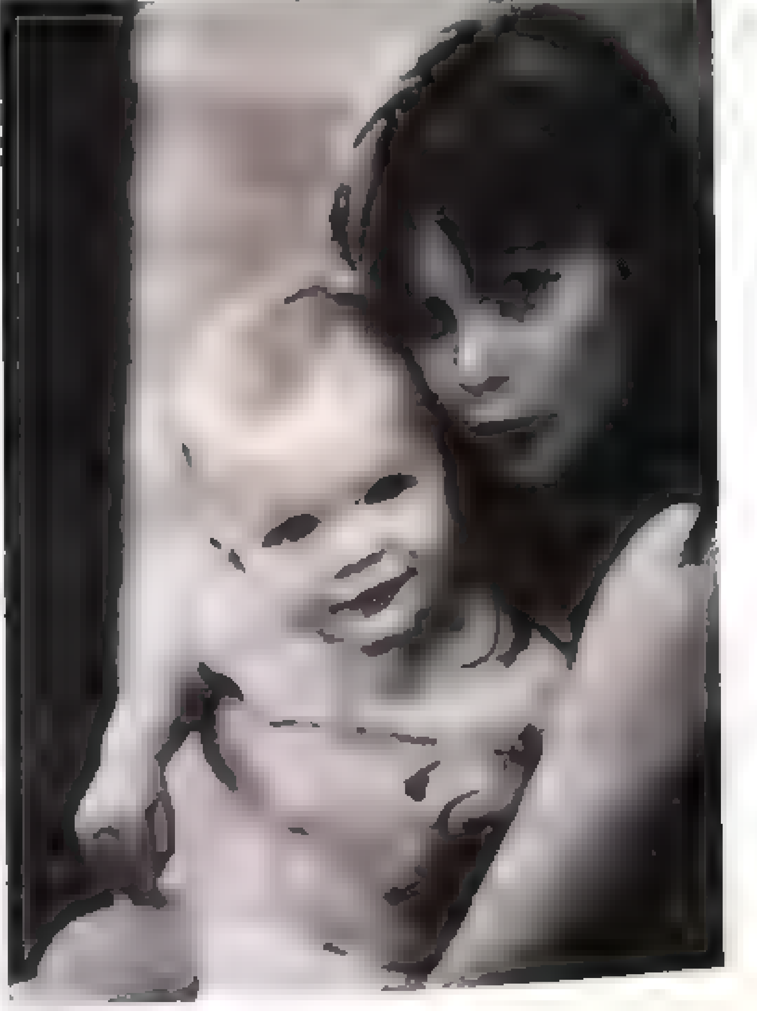
1. 获取：从相册和文件中获取背景。

2. 编辑：对画面进行种种有趣的加工。

3. 打印：把劳动成果变成“实体”。

4. 资源共享：将作品转成HTML。

5. 快速任务：快速完成如制作幻灯片等工作。



他们的不同之处在于：相片是对获取的图像直接做处理，而项目则细分为生日卡、请柬和杂志封面等预先准备好的模版，如果用户目的明确，设计工作将变得有趣而高效。

看上面罗里八嗦一大堆，其实只要你用鼠标放在任何项目上几秒种，就会有在线提示出现，了解所有功能不过十来分钟就足够了，够简单吧！

第二条：麻雀虽小，五脏俱全。

仅资料获取方式就支持数码相机、扫描仪、视频捕捉卡、相册及各种格式的文件，只要想得到的、市面上有的输人手段，几乎全能派上用场。支持多种文件格式如PCX、BMP、TIF、JPG及PSD等，使它能与各种流行软件如《PHOTOT SHOP》、《COREL DRAW》甚至微软《OFFICE》系列互动使用，很多功能效果甚至强于专业软件，非常方便。

第三条：欢乐设计，花样多多。

前面提到，利用[编辑]中的各种工具可以进行很多有趣设计，比如想对图片边缘进行柔化处理，仅此一项功能在《我形我速》中就可提供40种不同风格处理方案，只需轻轻一点，效果立现眼前；又比如想对图片加上一个边框处理，马上又会调出60种完全不同的备选方案，有古典、现代、还有花哩胡哨的，好象去超级市场，想要什么，拿就对了！花样太多，不可能一一举出，看官亲自下手的时候，相信都会让自己的眼睛亮上几亮的。平面设计本来挺容易让人得精神分裂，但用这个软件的时候，感觉很舒服，既不

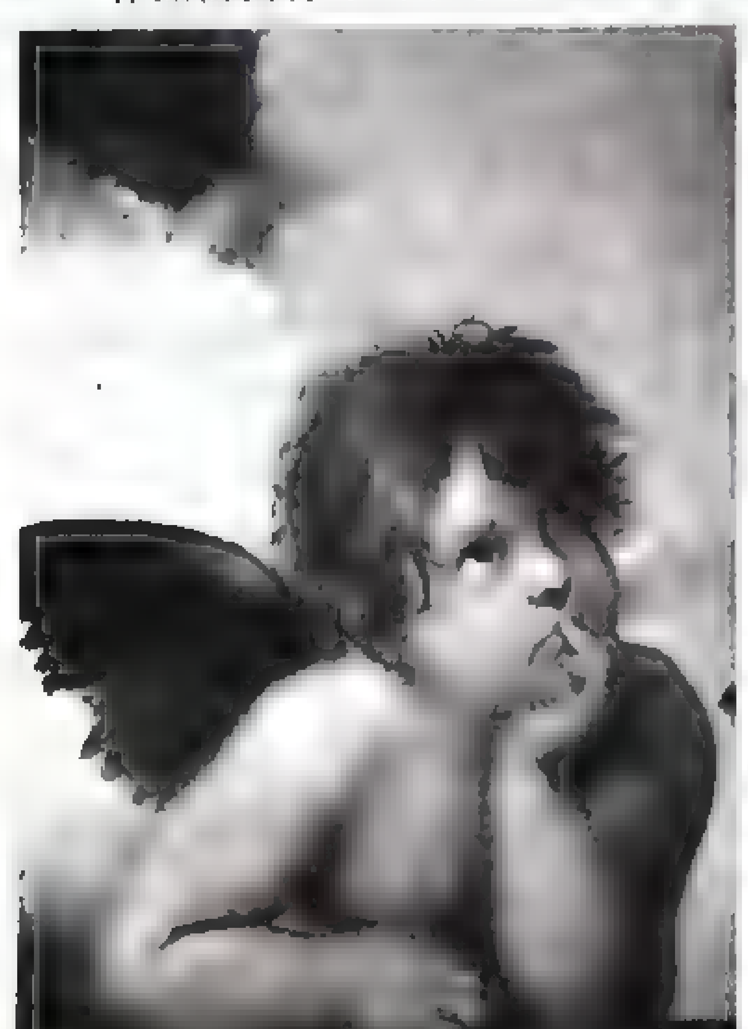
费心也不费力，作品点上几点拿出来后也确能唬人一气，想给自己来张名片？几分钟就能漂亮搞定，看着“不明真相”的欣赏者一脸惊讶审视自己的表情，那种感觉真的很妙。

第四条：帮助详尽，唯恐你不明白。

市面上经常有各种软件的教学盘出版，有的甚至是几CD容量，买了软件还要另请老师，实在有些别扭。用《我形我速》就不同，估计不会有这个软件的教学盘或教学资料问世，除了它本身十分易于操作外，更由于它的帮助系统做得非常尽心，共分为参考资料、操作步骤、名词解释及任务指南等几大部分，特别是名词解释部分，对于很多常见术语进行了透彻讲解，这些知识除可用于本软件使用外，对于使用者综合能力的提高也大有裨益。比如，TWAIN 设备是什么意思？粗粗一看还以为是“台湾出品”，其实却是一种业界标准，是指图像输入系统（如扫描仪）和图像处理软件之间的信息交流。类似这种实用常识还有很多，有兴趣的话可以打印出来，查阅起来更方便。

第五条：实用第一，省事第一。

作品需要打印出来才有成就感，《我形我速》在这方面做得非常用心，除了可所见所得挑选多种纸型外，还特别备有常规、平铺及海报三种不同打印模式，特别值得一提的是海报模式，它会自动将您的作品调整为适合海报用途的恰当布局，非常实用，更可手动随意调整画面比例，直到用户满意为止。



配置

该软件的自述文件说只要是奔腾级 CPU、内存 16MB 电脑即可使用，对显卡并无特殊要求，但软件用的多了，能比较理智地分析“能运行”和“能忍受”的关系，就使用效果来看，还是要在 MMX200 的 CPU、32MB 内存机器运行才顺畅，就是这个配置，也比一些软件动不动就要 PⅡ体贴多了。

缺憾

《我形我速》光盘中附带丰富的素材资料，其中大部分都挺有特色，但照片选择稍嫌马虎，数量虽多，但部分照片不够精彩，色彩还原不太纯正，怎么说呢？好象是从杂志上扫描的，没有光彩照人的感觉。

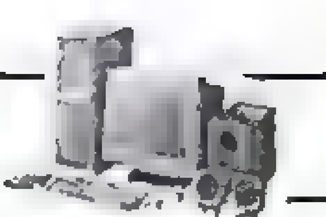


界面风格只有两种，这两种笔者都不大“感冒”，一个较灰暗，另一个则显得有些幼稚，界面风格其实对使用者的工作热情影响很大，现在一个 MP3 播放器还一个劲儿擦脂抹粉搞 Skin，何况一个设计软件？

输入方式有很多种，但输出似乎只能借助打印，对于分色等印刷用途则无能为力，只好再借助那些有此功能的软件再转换。

结语

对于非专业人士，想在短时间内作出接近专业水平设计作品，《我形我速》能够满足您的要求，也适合于对家长认为有“成龙成凤”倾向的花朵儿们进行一次不错的寓教于乐，希望在未来版本中能继续保持“即装即用”的风格而使功能更趋专业化，或干脆分成大众版和专业版，满足更多层次使用者的需要。



最新模拟器快报

■文/Monster

已经是深夜了，Monster 还在挑灯夜战。

要说最近这段时间所发生的事情，最受关注的还是 PlayStation 的两个模拟器……

现在这个时候提 Bleem! 可能有些晚了，因为它正式版推出的时候正好是在上次截稿之后的第 3 天，所以时间拖得很长。

在吊足了全世界模拟器玩家的胃口之后，Bleem! 终于“如期”推出了，当时的情形真的很难形容，反正有很多人都特别羡慕提前购买了 Bleem! 光盘的人，因为……因为这些人马上就能在电脑上玩到比 PS 画面更好的 PS 游戏了啊！！

几个小时以后，第一批 Bleem! 测试报告出炉：相当一批正式版用户竟然无法正常使用 Bleem!！而 Monster 从好友 Billy 那里得来的使用结果更干脆，只有两个字：黑屏。那些刚刚还对买了 Bleem! 光盘的朋友羡慕不已的人现在马上开始暗自庆幸自己没有上当，甚至有些同情购买了正版 Bleem! 的人……因为 Bleem! 的作者并没有将全部心思都花在 Bleem! 的主程序上，而是用大量时间来给 Bleem! 加密。从那张目前任何软件都无法复制的 Bleem! CDKey，到只有 300 多 K 却层层加密的主程序，说作者对加密不下功夫，恐怕真没人会相信。



然而具有讽刺意味的是，这个层层加密的 Bleem!，人们在第 2 天就轻松地找到了它的破解版。一名来自著名破解组织“UCF2000”的黑客经过整整一个晚上的脱壳和分析之后，不需要 CDKey 的 Bleem! 在次日凌晨出现了。这个黑客在破解说明文档中写道：给这个程序加密的人是个天才！而他就是曾经给 Amiga 版 Dragon's Lair 加密的那个 Randy Linden，这个加密游戏曾让黑客们破解了长达半年之久，最后用专用复制设备再分析之后才破解成功！！而接下来，这位黑客颇为自豪的又说：没有什么是不能被破解的，这就是证明。于是 Randy 最得意的加密被人家在一夜之间瓦解。

“幸亏”这个黑客的破解，让其他玩家真正接触并了解到 Bleem!。当初 Bleem! 同其他 PS 模拟器相比，最大的卖点就是完美的声音和支持大部分 3D 卡的 D3D 加速。而这些特性在这个正式版中，变成了断断续续的声音以及打开就会出现贴图错误的 3D 加速……而本以为会很好的记忆卡支持也在这个版本中表现得一塌糊涂。一时间 Bleem! 人气骤降，几乎所有的地方都能够看到诸如“Bleem! 是垃圾”、“SONY 为什么要状告这么一个垃圾模拟器”的词句。这给 Bleem! 带来的压力还真不小，他们赶忙推出补丁版，到目前为止已经出了 4、5 个版本，可玩家的反应仍旧不好……

嗯……似乎我一直在骂 Bleem!，不过它在玩个别游戏的时候表现还是不错的。比如 SQUARE 的《寄生前夜》和《神佑擂台》。这两个游戏使用 Bleem! 的 3D 加速之后可以明显看出画面真 PS 有非常大的改进，但是在记忆卡上有些问题，所以无法一直玩下去。而另外一个效果非常好的游戏是


新版 PSEmu 下的《FFVII》

CAPCOM 的《Street Fighter Zero3》，如果关闭 3D 硬件加速模式来运行，你会感觉 CAPCOM 真的将这个游戏移植到了 PC 上。无论是从流畅感还是操作感都无可挑剔！更幸运的是，《Zero3》在 Bleem! 中可以正确读写记忆卡！Monster 从网上找了一个《Zero3》所有模式全都打开的完美“记忆”，引入 Bleem! 中，哈哈，得来全不费功夫。

另一个热门话题就是新版 PSEmu Pro。

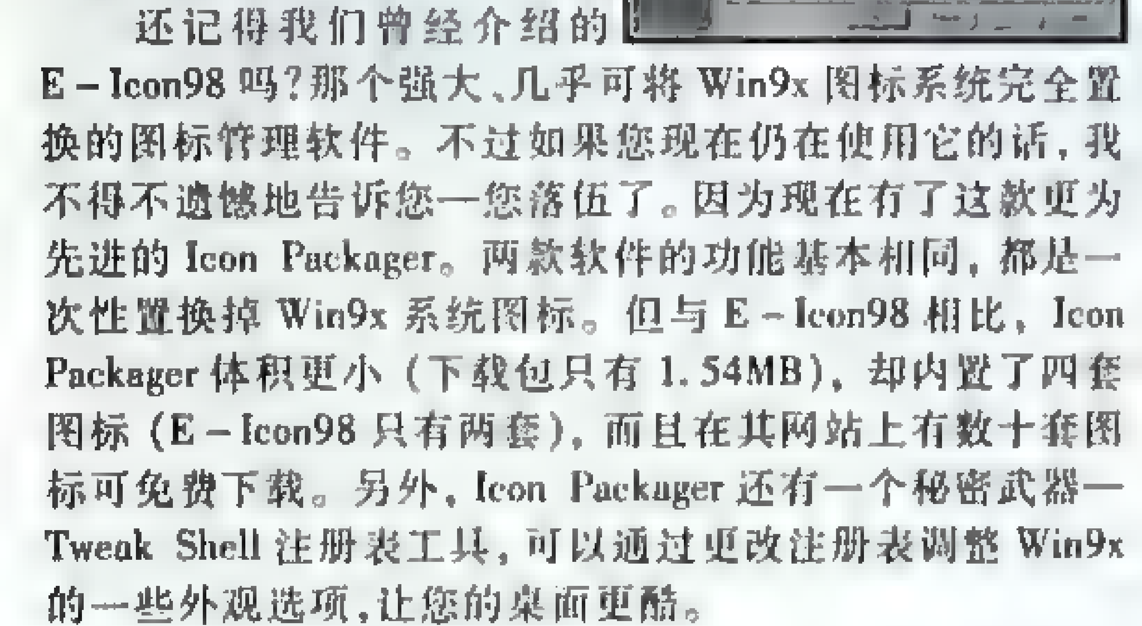
由于所有程序员的离开，PSEmu Pro 曾宣布停止开发。但忽然有一天，一个新程序员突然宣布将重新启动 PSEmu Pro 的工作，并在 PSEmu Pro 两周岁生日的时候发表一个新版本！刚刚经受了 Bleem! 的打击，人们的眼光很自然都集中在了 PSEmu 上。

但又一件不该发生的事情：就在 PSEmu 生日的前两天，一个 Beta 版的测试者提前将处于内部测试阶段的 PSEmu 放了出来。结果这一行为令作者非常失望，因为他本打算在两天后送给大家一个速度更快，能够完全播放动画且兼容性更高的 PSEmu Pro，而这一切全都被打乱了。但这还不是重点，一个在 Internet 上不太有名的新闻站点 Emu Alliance 竟然在网站新闻中明确表示：鼓励这种偷放出来的行为。作者为此勃然大怒，新版本的推出就此取消，作者本人也宣布停止PSEmu 的开发……

酷酷软件店

■文/黄磊

Icon Packager 0.75 PICK!

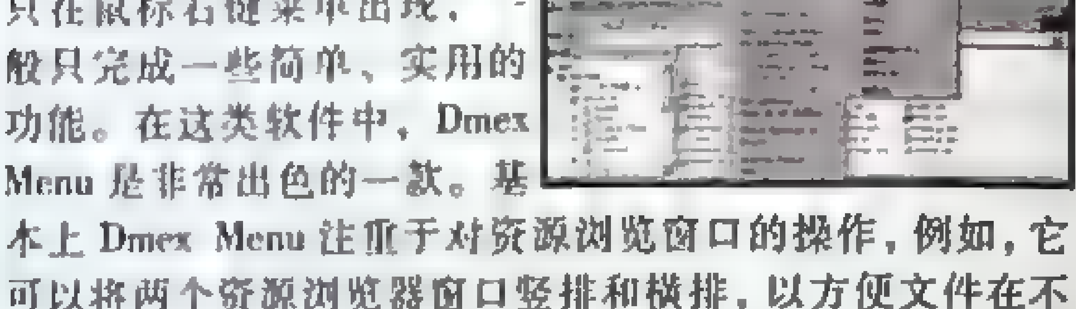


类型:免费软件
大小:1.54MB
出品:Stardock System Inc.
版本:0.75Beta
下载:http://www.stardock.com

还记得我们曾经介绍的E-Icon98吗?那个强大、几乎可将Win9x图标系统完全置换的图标管理软件。不过如果您现在仍在使用它的话，我不得不遗憾地告诉您一您落伍了。因为现在有了这款更为先进的Icon Packager。两款软件的功能基本相同，都是一次性置换掉Win9x系统图标。但与E-Icon98相比，Icon Packager体积更小（下载包只有1.54MB），却内置了四套图标（E-Icon98只有两套），而且在其网站上有数十套图标可免费下载。另外，Icon Packager还有一个秘密武器一Tweak Shell注册表工具，可以通过更改注册表调整Win9x的一些外观选项，让您的桌面更酷。



PostPet1.2

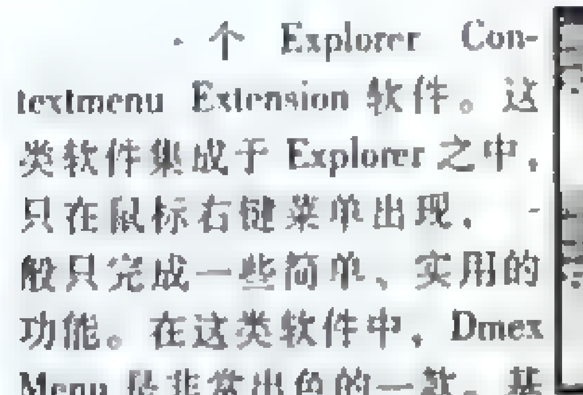


类型:试用软件
大小:2.14MB
出品:Sony Communication
版本:1.2(sg)
下载:http://nabob.yeah.net

您养宠物吗?如果您是位电子宠物爱好者，一定会对PostPet爱不释手。一般的电子宠物软件都是由您负责提供住所、食物和感情投资，而您的宠物只负责享受。PostPet为您的宠物找到了一份绝佳的工作一送信。事实上，PostPet是一款电子宠物和电子邮件合二为一的软件。除了普通的邮件功能以外，您还得费心饲养一只泰迪熊、小兔子、小乌龟或者一只小猫。如果您饲养得法，宠物心情愉快，它就会老老实实地替您送信。送信的时候，宠物会出现在对方的房间里(要求对方也使用PostPet)，它会和对方的宠物一块玩，趁机也吃点东西或者要点小费。送信回来，它还会写日记呢!当然，如果它要不高兴的话，嘿嘿……就算把您急死，它也不动弹!

DMEX Menu 3.12 NEW!

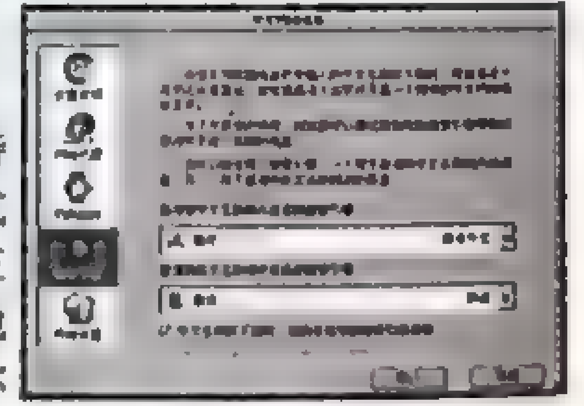
类型:免费软件
大小:396KB
出品:André Rübel
版本:3.12
下载:www.softseek.com



一个 Explorer Contextmenu Extension 软件。这类软件集成于Explorer之中，只在鼠标右键菜单出现，一般只完成一些简单、实用的功能。在这类软件中，Dmex Menu是非常出色的一款。基本上Dmex Menu注重于对资源浏览窗口的操作，例如，它可以将两个资源浏览器窗口竖排和横排，以方便文件在不同目录间的移动、拷贝和比较。这对于“先天不足”的资源管理器来说，无疑是很有益的补充。此外，Dmex还可以更改文件日期、快速切换目录和快速执行预先选定的软件。

中文网络地址 1.02

类型:免费软件
大小:337KB
出品:北京因特国风网络软件公司
版本:1.02Beta3
下载:www.3721.net



这是一个试图改变因特网址在人们心目中既定格式的软件。其口号是:“不管三七二十一，试试中文网络地址”。软件用直接的中文名称代替冗长难记的网络域名，比如说:输入“人民日报”，直接就可到到达《人民日报》的网址“http://www.peopledaily.com.cn/”。输入“网易”，它马上就会转换成www.163.net。原来我认为这个软件是一个中介工具:输入中文后，它要连到它的网站数据库进行查询（相当于Netscaper的[Keywords]功能)，这样必然会导致速度奇慢无比。亲自试用之下，才发现中文名称和标准域名之间的转换是在本地进行，速度飞快，在输入“家用电脑与游戏机”之后，眨眼间功夫就转换为“www.fcgm.com.cn”。对于有多个分站的网站，它还会给出各分站供选择。在设置栏中，还可对代理服务器和搜索引擎等作出设定。对于网络初学者，这是个导航的好东西。但是我怀疑随着中文网站数量的增多和网络结构日趋复杂，这个中文网络地址软件的前景究竟如何?况且一个网站中文名称的确立和相应简称在受众方面的认可需要一个过程，该软件又将以何种标准来确定中文名称索引呢?该软件最大的缺陷，是不接受港台中文网站检索。例如很有名的“台湾酷站”它就不认识。尽管如此，我还是很感动于它对Internet的易用性作出的努力，虽然这种努力的前景并不十分明朗。

本栏编辑/Chance

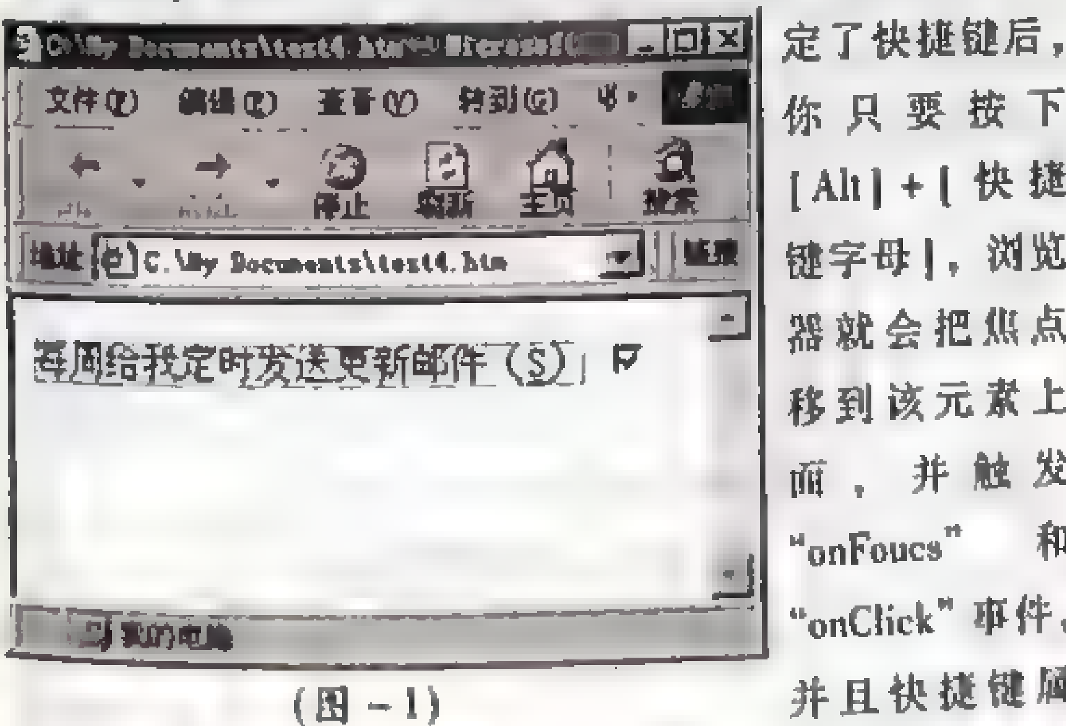
HTML4.0中的秘密

■文/飞翔鸟·周晓阳

HTML4.0标准已经颁布了很长时间，但实际上纵观国内主页大部分都没有体现出HTML4.0的优越性，甚至连微软的《FrontPage98》中也没有对HTML4.0做出完全的调整，这不能说不是一个遗憾，下面我就简单介绍一下一些别致的HTML功能。(注意，以下例子只有IE4.0版本以上浏览器支持)

新标记 <label>

<label> 主要是配合Check框或Option框使用，使网页中表单的选择更类似于Windows操作，也就是说，你点击了 <label> 后，与之关联的选择框就会被显示点中或取消。Label有两个属性:“For”和“Accesskey”，“For”辅助将Label与表单控件绑定，其值为表单控件的ID属性;“Accesskey”就是我们平时所说的Windows操作快捷键，设定了快捷键后，你只要按下[Alt]+[快捷键字母]，浏览器就会把焦点移到该元素上面，并触发“onFoucs”和“onClick”事件，并且快捷键属性可以赋予任何元素(该属性值不区分大小写)。上述特性可以通过代码表现如下:



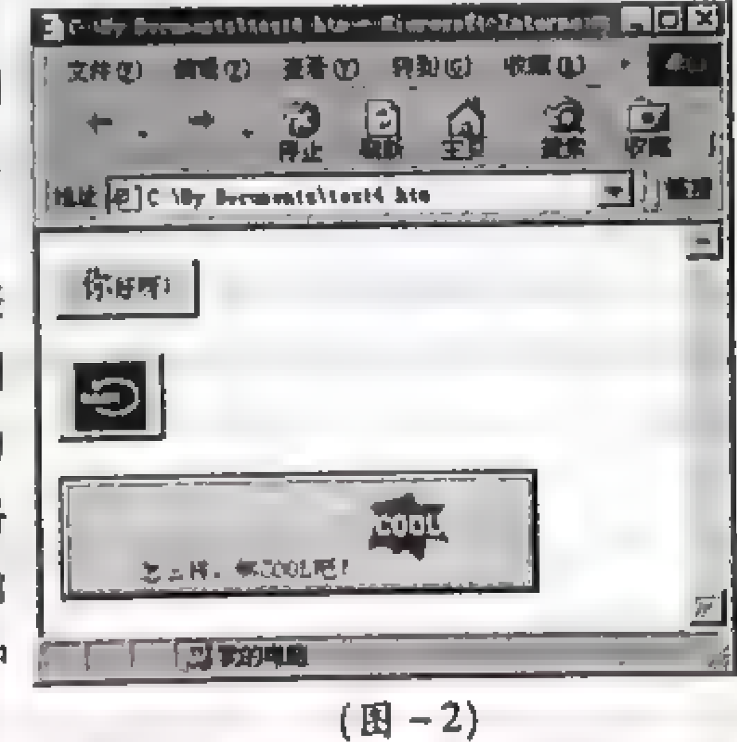
(图-1)

```
<html>
<style>
span.accesskey {text-decoration: underline}
</style>
<body>
<label for=" mail" accesskey="s"> 每周给我定时发送更新邮件( <span class=accesskey> S </span> ) </label>
<input type=checkbox id=" mail" value=" sendmail" accesskey="s">
</body>
</html>
```

见(图-1)

强大的按钮—Button

Button标记是HTML4中新添入的，它允许在按钮中使用类似RickText的样式，甚至更强:插入图片或背景。对于一些低版本浏览器将不识别 <button> 元素，可以在 <button> 中插入标准的表单按钮，这样识别 <button> 标记的浏览器就会忽略 <input> 标记内容，以免引起冲突，如下的代码:



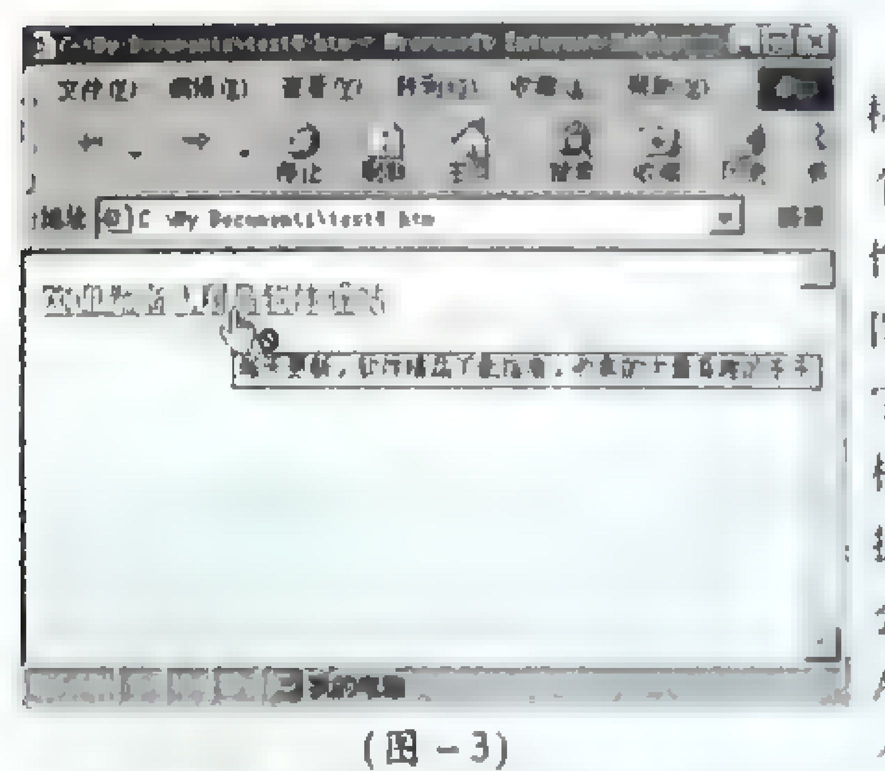
(图-2)

```
<html>
<style>
button {background-image: url("back01.jpg")}
</style>
<body>
<p> <button> <font size=+1> 你 </font> 好呀! </button> </p>
<p> <button> <img src=" button.gif"> </button> </p>
<p> <button> <font color=blue> 怎么样，够COOL吧! <img src="cool.gif"> </font> </button> </p>
</body>
</html>
```

见(图-2)

这个Button标记强大得简直有些令人吃惊，不信你把随便什么标记嵌进去试试，一概通吃，吓死人呐。

更多的提示信息—Title



(图-3)

在 <img> 标记中有一个ALT属性,可以赋予图片说明文字,当你把鼠标放上去时,提示文字就会出现,当然ALT的另一个作用是当图片未下载完时让浏览者知道该图片表示链接或内容的梗概。Title属性可以为HTML文档中的任何一个元素提供浮动提示信息,只要在标记中加入"Title=???"即可,不信看看下面的例子:

```
<a href="http://joysoft.soim.net" title="每天更新,软件精品下载指南,收集的大量有趣的东东"> 欢迎光临飞翔鸟软件驿站 </a>
```

见(图-3)

正象我所说的,Title属性适用于所有的标记,你也可以用它为表单等元素做简短的解释,大大增强了网页的交互性。

页内帧—Frameset 标记

在Windows操作中我们常常会遇到这样的窗口,它把同一组命令编成一个框,以增强视觉效果,在VB中就专门有这么一个控件叫做"Frame",现在网页中也可以做的到:

```
<html>
<style>
p {margin: 20px}
</style>
<body>
<fieldset style="width: 300px; border-style: groove; border-color: gray; border-width: 5px; font-size: 12px">
<legend style="font-size: 12pt; font-weight: bold; color: blue"> 关于我们 </legend>
<p> <br>
在我们的网站收集了大量有趣的壁纸、Skin,还有非常好的主页制作教程、制作资源,到我们的网站来看看保证你不会后悔。
</p>
<p> 欢迎访问飞翔鸟软件驿站! joysoft.soim.net </p>
</fieldset>
</body>
</html>
```

见(图-4)

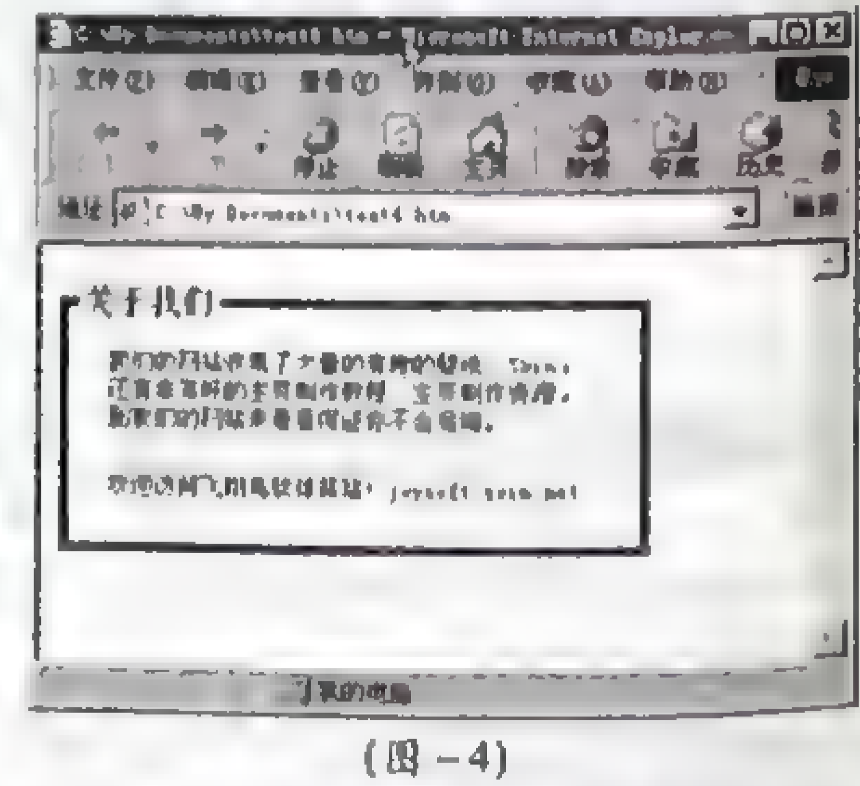
其中Legend标记是表示Frame的标题

更爽的字幕—Marquee

IE有一个字幕元素你一定早就知道了,但是你通常看到的字幕只是左右滚动,想不想让你的字幕上下滚动?呵呵,太简单了,你能相信吗?只要把属性Direction改成"up"或者"down"就可以了,COOL不COOL?

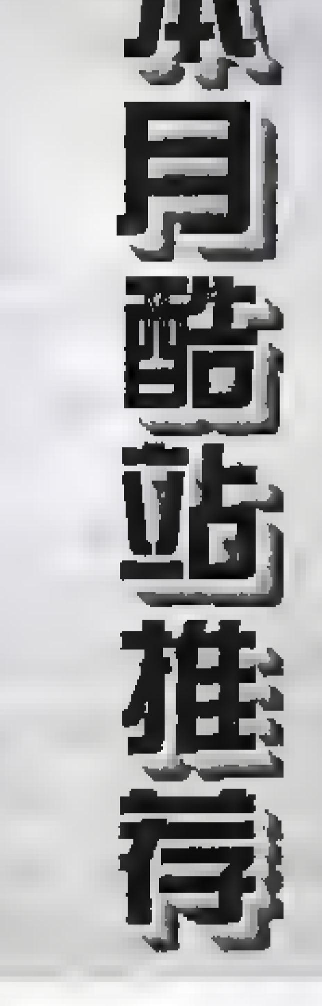
```
<marquee direction="up">
<table>
<tr> <td> 你相信吗,字幕竟可以这样滚动! </td>
</tr>
<tr> <td> 今天本站更新的内容好多呀: </td> </tr>
<tr> <td> 啊哟,就是记不起来了: < < </td> </tr>
<tr> <td> <font size=6> 无聊! </td> </tr>
</table>
</marquee>
```

呵呵,自己试试效果吧。如果你对主页制作有更多兴趣,请到我们的主页:http://joysoft.soim.net 来看看,我们有很多制作主页的教程和资源提供给你。



(图-4)

我今天说的仅仅是一些HTML4的皮毛,配合JScript、Vb-script你大概不会相信IE竟能做到这么多不可思议的事情,有人天天在指责微软搞垄断、搞不公平竞争、技术太陈旧,去看看Netscape Navigator 4.5有什么改观?我很难想象它是一个32位视窗程序,更不用说Opera这种小手工作坊的蹩脚作品了,技不如人兮,岂能怪人家垄断?



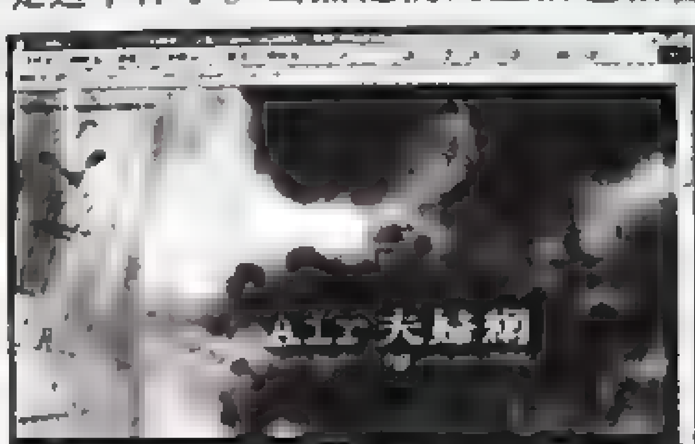
■ Air夫妇

http://202.102.2.140/userpage/miki/go.htm

设计:★★★★★

速度:★★★★★

Air夫妇住在鼓浪屿,一天打渔,三天晒网,有一搭没一搭地写一些稀奇古怪的文章和更新这个稀奇古怪的网站。夏天的海边可能益于思考,也许更多的是幻想,反正他们俩的文字中有一种叫人透不过气来的才气和灵气。或许这个世界上"濒临灭绝"的"异人"们都是这个样子。当然他们的生活也很普通,例如妻子说:在夏日的黄昏或秋日的午后,每天Air和我,都会在海边慢慢走过,走过藤蔓纠缠的围墙,走过废弃的寂寞院落以及同样寂寞了百年的古树……。其实这句用北京话来说就是:我们夫妻每天吃饱了遛弯。不过,人家遛弯的地儿是在浪漫的海边沙滩上,踩着柔软的沙子,所感所想自然和咱们在胡同里不一样,写出来的东西嘛……。所以在都市中生活久了,不妨去海边看看……或者,常到这个网站看看。



■ 时尚财神

http://jb2ds.163.net/

设计:★★★★★

速度:★★★★

常在网上泡的人,应该知道最近出了个叫做"宁财神"的家伙。很有点和"痞子蔡"叫板的意思。在痞子蔡的《第一次亲密接触》风靡一时之后,这厮写了一篇《无数次亲密接触》描述他和一个崇拜痞子蔡的美眉的故事,整篇文章充满了王朔式的调侃,其"痞"的程度甚至比王朔更甚。之后又建了这个号称"一个无政府主义享乐分子的伪文化站点"的"时尚财神"网站。内容如何暂且放下不论,仅从语言上考察,满篇尽是胡侃。刚进站他就告诉你:"他们都特俗,老让您点广告,到我这儿不用,您就把那个计数器用鼠标右键按住了,猛reload一万次就行,谢谢。"站点入口不好找,他又说:"他们丫老说找不着入口,全是瞎掰,在屏幕右上角有三个选择框,直接点就行,忒笨。"没办法,这"丫"就这么贫(OK!,脏话就此打住吧)。



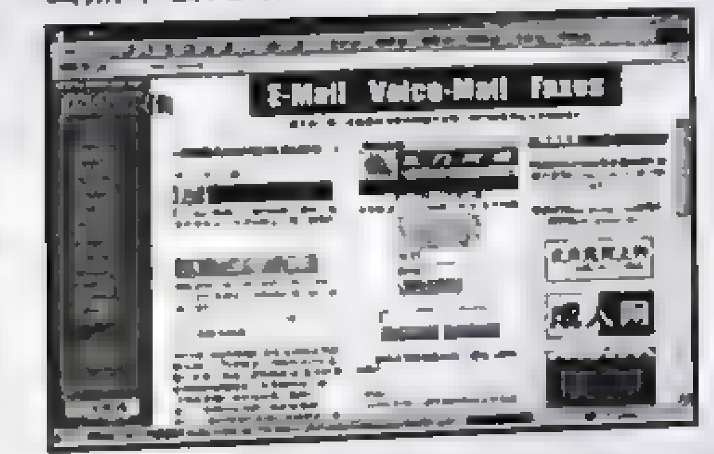
■ 热点男孩

http://www.boylink.net/

设计:★★★★★

速度:★★★★★

咱们中国的网络特别有意思,整天在各大排行榜前列飘来飘去的都是些"美眉"网站。上网的MM这么少,它们当然不会是给MM看的。实际上这些网站都是让网上饥渴的大老爷们看"美眉"的。其中有些网站品味低下,一味为追求访问量而放上一些质量低劣的图片。甚至个别还以三级甚至黄色图片招揽观众。还好"热点男孩"是个例外,例外并不是说它有多么高雅和孤芳自赏,而是它在图片精选上下了一番功夫。所有图片均为高质量健康图片,更新量虽不大,但坚持每天更新。其它栏目也做得很见水准。例如"手机时尚"便是国内少见的手机资讯和技巧栏目。"另类软件"则是趣味桌面、小游戏、以及许多精灵古怪的软件。



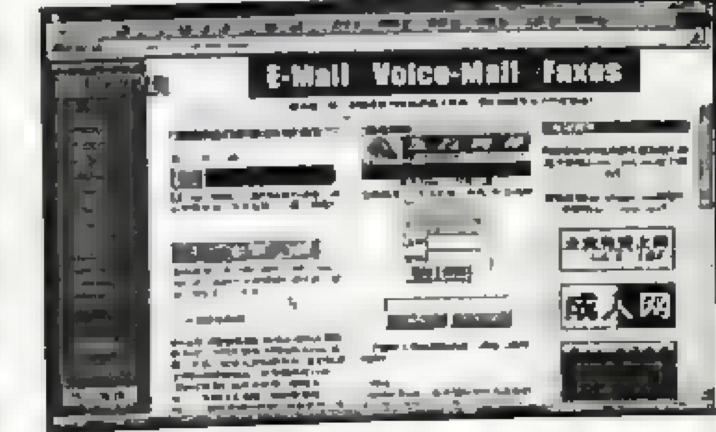
■ 中国黑客工作室

设计:★★★★★

速度:★★★★★

"黑客"——一个令人谈虎色变的词。大多数媒体在提到黑客时,均为镇压之消灭之的语调。而黑客给人的一般印象,也都是躲在黑漆漆的屋子里做着不可见人的事,神秘而不可亲近。

您想了解黑客吗?请跟我来一中国黑客工作室,让您见真正的黑客。(不好,有点像广告)。实际上,真正的黑客(Hacker)离系统安全近而离Cracker远。就像这个站点,把"安全时事"放在第一个栏目。当然这儿也有"闯入"和"破解"知识教学和工具下载,真正的黑客当然应该精通这些东西。但我想对于每一个立志成为黑客的人,首先应该学习的不是技术,而是黑客的历史和道德,因为"黑客"这个词已被误解得太多太多。



本栏编辑/Chance

人脑那大得可怕的容量不是没用的——人的幻想、思考、推理需要非常大的空间。很多年来，人们都害怕电脑代替人脑，机器人代替人，现在，人脑代替了电脑，人代替了机器人……

发生在明天的故事

■文/张衔

又一个雾蒙蒙的天气，我终于拿到了梦寐以求的《DIABLO Ⅵ》，当我正美的时候，电话铃响了起来。一听声音，我就知道是谁了，那个沙哑的嗓子属于我最好的朋友，被大家认为与我同样懒散不求上进，精通电脑的游戏狂人“安长逸”。还没等他说话，我就抢过话头冲他大叫：“我弄到《DIABLO Ⅵ》了，普通安装6GB，我这就带着硬盘去你那儿。”他似乎有掩饰不住的激动（当然，这款游戏我们已经期盼了6个月），却以一反常态的简洁对我说：“十五分钟后来我家。”

我十分钟就到了他家，只见他正在摆弄他那台破电脑，还有一个怪怪的仪器，接在电脑上，在电脑后的墙上，还有一张详细得让人不由联想到恐怖电影的人脑解剖图（忘了告诉大家，安长逸在我看来是一个全才。他不但精通电脑，还懂得医学，化学方面也拿得出手，真想不透别人怎么把他和我划为一类了，也许是他的《KOF2010》打的比我好吧）。他见到我，一笑，说：“来，看看我最伟大的发明。”（喔，对了，他还常常搞些小发明，够专业级水平，所以时不时还能添点外快。自然，他玩到的游戏会比我多，技术也比我高，我输了的时候常这么想。）他把一个象刺猬一样的头盔小心翼翼的递给我。正如科幻小说里常见的，那上面布满了五颜六色的导线。“这帽子是干什么用的?”我问。他笑嘻嘻地递给我一本书，是本历史书，非常厚的那种。“唐宋八大家是谁?”他一本正经的问，我差点拿书砸他。在我瞪他的时候，他赶快把那个“帽子”给我带上，然后打开电脑，敲了几下键盘，然后我就有点晕，不难受，也不舒服，挺怪的。我清醒之后，看看表，过了五分钟。

“康熙之后是哪位皇帝?”他问。

“雍正。”我莫名其妙地就说出了着两个字。

“再后来呢？”显然他有点洋洋得意。

“乾隆！！！！”

天哪，我上次看历史书是在5年前。他悠闲地往后一靠，得意洋洋地瞅着我。当我做势要用书砸他时，他忙拉过一把椅子，用激动得有点发颤的声调向我解释。

“说的太复杂了你也不懂，简单说，就是我把这本书COPY到你的脑里了。就通过你说的‘帽子’。”

“我的天，这么大的一本书，我的脑袋装得下？”

“当然，脑容量相当可观，我一直不明白为什么脑袋里会有这么多剩余空间，人的记忆真是可怕。你的脑袋里装进了《中国通史》，只相当于一个20GB的硬盘装上一个5MB的小游戏，就象我们小时候玩的‘大航海时代’。”

他看我一脸茫然冲我笑道：“你还没明白，我们10岁的时候最想做的事是什么?”

“玩!”我不假思索地说。

“可我们当时在干什么？”

“学习。”我有点摸着门了，我们俩开始一起大笑。

之后，我们俩一起喝酒庆祝，他告诉我他想把这项技术免费献给全世界。我不知是不是他喝醉了，不过两个小时后他就被一队红旗车接走了，他把家门钥匙给了我，并告诉我，“帽子”的使用说明在E盘根目录。晚上，我在各大媒体上都看到了他的光辉形象。

不久，我就感到这件发明的重要意义了。“帽子”在一个月间就普及到每个人家，其中有他免费专利的功劳，同时这个小东西造价很低。之后一周，全世界陆续关闭了所有的学校。第一周，N多软件公司转业，其中包括著名的微软公司（操作？笑话，人脑是最好的操作系统），绝大多数都改做各式各样的资料软件，包括各个方面。第三周，清华研究所研制成功了可以串并的联网线。第四周，本因为网络普及化和各方面原因灭绝的盗版，又变得猖獗起来。之后，是我一生中最博学的时候，也是最平庸的时候（因为大家都很博学）。现在的失业率是最高的，每一个人都是全才。往往只招一、两个人就有一二千人去应聘。不过应聘途中非常有趣。大家坐在地铁车厢里，拿出随身携带的连结线，一个七八十人的游戏网络就形成了。一起打《KOF2010》最有趣了，在一个巨大的迷宫里，见谁打谁。我最喜欢使“八神队”，包括“老八神”和他的一对儿女。顺便说一句，八神的儿子是一个类似“魔七枷社”似的速技狂人，女儿非常漂亮。很久没见安长逸了，这小子在哪儿享福呢?听说他要得诺贝尔奖了。

自从老爸买了“帽子”（我喜欢这么叫）后，我也不常去安长逸那儿了。直到一天我又接到他的电话。

“十五分钟后到我这来。”嗓音比上次更沙哑了，倒是没那么激动。莫非又有什么新发明了？我特意买了瓶酒去。

半个小时后我到了，他脸色不太好，正呆呆地看着电视，桌子上破例放着一摞报纸。

“快把老朋友忘了吧，”我顺手把报纸拿了起来，“你怎么也关心起新闻来了。”

“看看自己害了多少人而已。”颓废的声调，更加颓废的言辞。

看着我瞪大的眼睛，他苦笑道：“想不到吧，我最得意的发明，将扼杀人类的发展。”他顿了一下，说：“我一直很得意，这个发明是划时代的，但是我错了。”

“说什么呢，你的发明的确很伟大。”我忍不住插嘴道。

他并不理我，继续说到：“发明成功后，我在脑子里拷贝了大量的医学知识，想看看这个仪器是否对人有危险。当时我什么都想不明白，只觉得脑袋木木的。后来，准确说是一个月前，我为了装一个大软件把脑子里的东西都删了，偏偏软件第二天到。这一天，我想通了。人脑那大得可怕的容量不是没用的——人的幻想、思考、推理需要非常大的空间，哪怕是一件小事，也需要把各式各样的信息集中到脑袋里来，人类才能联系这些信息思考，才能发明创造，才能不断进步，历史才能前进，但是现在一切都完了。”

“你可以把这些告诉大家，让大家停止使用。”我也认识到事情的严重性。

“没用的，”他颓然的看着电视中神采奕奕，对答如流的天文学权威说：“我和有关的各个部门都说了，他们认为我疯了。我在大街小巷对每一个人说，他们也认为我疯了，或者他们宁愿相信我疯了，不愿相信我说的话。你看，他也可以成为天文学家?他不过是一部大型电脑罢了。很多年来，人们都害怕电脑代替人脑，机器人代替人，看看现在把人脑代替了电脑，人代替了机器人。这、这一切都是我造成的！都是我造成的！！”

说到这，他大声哭了起来，象孩子一样的大声哭了起来。我无言的看着他，把他扶上了床，盖上被子。他太累了，让他好好休息一下吧。

从他家出来，我走在都市的大街上，天依旧是雾蒙蒙的。当风吹过，我不禁拉紧了风衣。真冷，明天还要去面试，再在脑袋里装一套世界地理呢，还是装一套汇编语言呢?这两天头真疼，可别出现坏道……

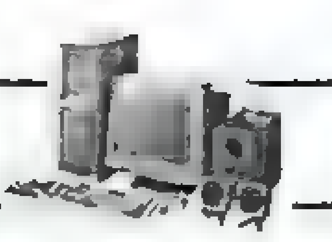
编后：

坦白地说，这篇小说的文字有些过于直白，但不能否认其中的闪光之处……仔细想想，如果真有人脑代替电脑的那一天，我是否会因为想象力的死亡而遗忘游戏中的快乐呢？不由心存恐惧地念出一句广告词——人类失去联想，地球将会怎样？（笑）

最近收到的读者调查中，很多人都在呼唤游戏小说的到来……特别是英文游戏的攻略小说（如《星际争霸》攻略小说）。然而，这样的作品，不但篇幅很长，内容也非常难把握。因为语言的障碍，大部分英文很菜的玩家在玩英文原版游戏时只好装糊涂（甭管它说什么，只要顺藤摸瓜，车到山前必有路嘛！），难以沟通，也就无法体会其中的深意了。好游戏，却不被人理解……这能叫成功吗?！石子想，既然中文的《魔法门》、《西风狂诗曲》能够让人玩出味道，那么是否可以让所有的外语游戏都焕发出它应有的光彩呢?!如果你在玩游戏时有那么一点儿感动，希望能写信给我；如果你突然发现自己喜欢的角色有不为人知的一面，希望能将它们写下来！

本栏编辑/石子

COMPUTER & GAME 文渊阁



镜花园

最近比较烦、比较烦、比较烦，
总觉得买本漫画是越来越难；
也许我还是不习惯，
从满街都是到要往胡同里钻……
　　现在想买本漫画要跑老远，换好几个地方，而且还净是小开本的，真是难啊，想当年……唉!!
——丹

上期最佳作品：杭州 铅笔芯的《盟军敢死队》



《霸王丸》　重庆　曾浩
丹：原作是彩色的……不过既使这样看也仍然出色!



▼《二阶堂红丸》　湖南　刘劲
丹：也只有玩摇滚的时候，红丸的头发才显得「正常」

▼《娜可露露》　江西　苏霄
丹：那只鹰是……电子宠物?!



《劳拉·家务篇》　安徽　王甜甜
丹：……毕竟是摆弄惯火箭炮了……

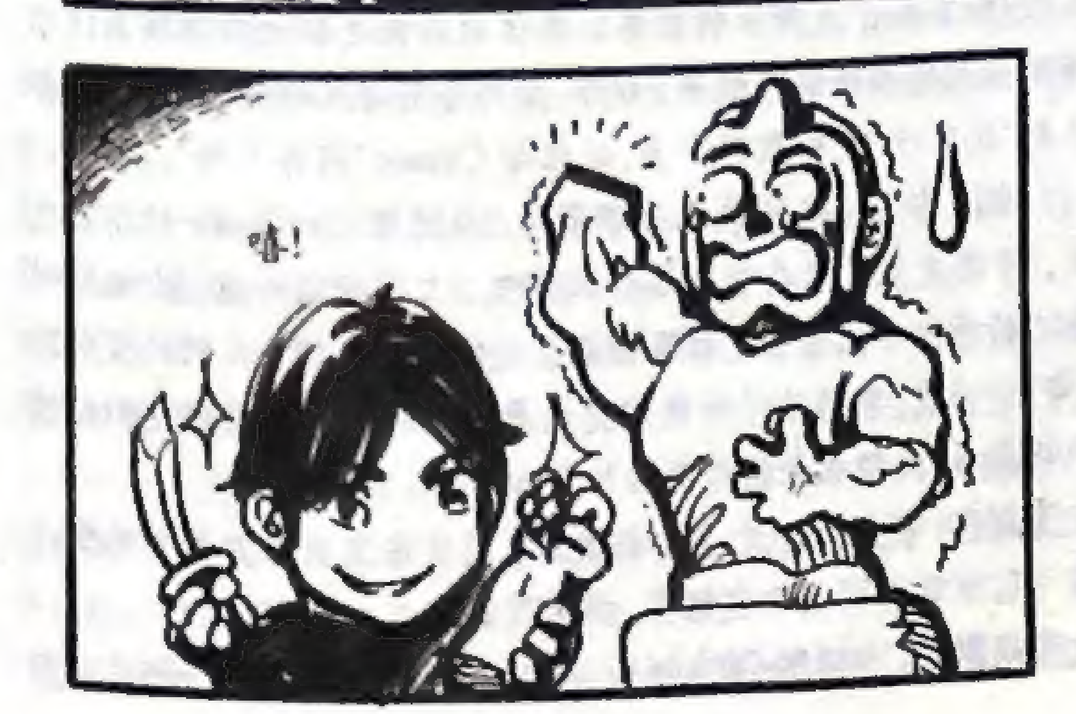


《生化危机》　上海　郭新铃









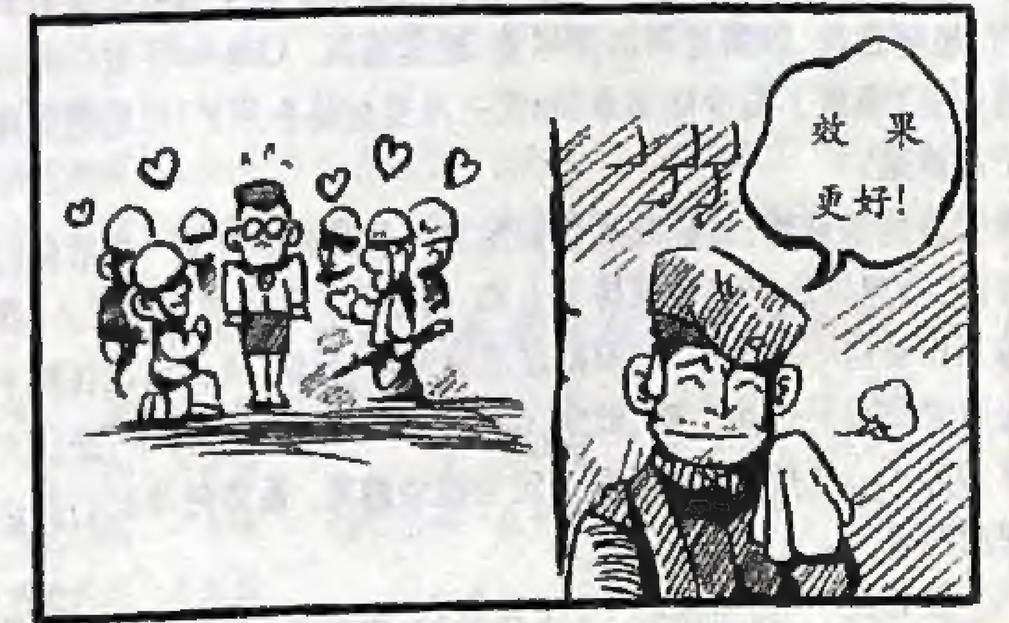
《盟军敢死队》　上海　郭新铃

















本店酒保：小马

编辑部从4月起开始酝酿的99精华本——《家用电脑与游戏机》创刊五周年白金典藏版，将于本月面世。以前因为篇幅限制，只向大家简单列了一下这本书的纲要。这回该说详细些啦！

当时年少春衫薄：回顾杂志五年历史，五年大事列表，1994年的发刊词和刊标说明也收录其中。

醉拍春衫惜旧香：杂志卷首选辑，包括重要评论和前后8位编辑的个性展示。

历历高山与流水："玩家论坛"、"电脑文化"以及两届有奖征文中的代表作品。

征人归路许多长：杂志编辑、旧任编辑、友人、重要作者的小传。

倚天万里须长剑：历年"秘技档案"、"难症会诊"修订后的合集，按游戏名称字母顺序和机种类型整理。

芝兰秀发戈戟横：编选了五年来对各类型经典游戏的评论赏析。

一丘一壑风流现：电脑知识与多媒体读物评介栏目的部分优秀文章。

挥毫万字饮千钟："文渊阁"中脍炙人口之作。

五年旋逐花阴转：展现五年来杂志与中国游戏产业风雨同舟的历程。

此心安处是吾乡："编外拾零"全集，"杏花村"精选。

另外在彩页中汇集了历年杂志封面与彩页的部分代表，还有杂志内部的部分照片。

这样的介绍或许能使朋友们管中窥豹、可见一斑吧。五年的时间虽已不短，但从长远的发展来看，五年只完成了起步的阶段，因此编这本书的目的只为总结和交流，不图虚名与实利。精华本共224页，15元。按惯例，请朋友们留意各地报刊零售点，或者向编辑部汇款邮购，还是按惯例，邮费免收。

湖北武汉郑军：人非圣贤，孰能无过，关键在于从中吸取经验和教训，超越自我，以期达到尽善尽美，避免错误。Chance平时一向兢兢业业，编辑了不少好文章；扣发三月奖金是否免了！以后把工作干好就是。

湖北襄樊李迎辉：这是我从你们发放问卷调查以来第一次给你们写信，我想以后肯定会保持下去的。我是一名普通的市政工人，我的工作是将一条条小路、旧路改造成大路、新路，而你们现在脚下走过来的也是一条小路、旧路，但我坚信在你们的努力下，在广大读者的关心支持下，这条路一定会越走越宽，最终陪伴我们到达理想的彼岸。

最后说一下，本期的PC工具箱《金山画王》最后两段是不是没有经过最后的校对？

北京吴迪：杂志里的文章又错误多多，应该扣老编的奖金了。Chance的奖金是不是一位数？为什么这次他的栏目里又出现了编排错误……

福建漳州邹承伟：不知为何近来《家》时常出现错别字，这期更连卷首也有错字。难道老编不发奖金使众小编饿得发昏？如果不是，请小编们再负责一些，莫使一颗老鼠屎坏了大好一锅粥。

河南洛阳袁野：在准备写几句批评的话时，圆珠笔的珠子掉了，可能是不愿让我在《家游》创刊五年的大喜日子说什么丧气话吧。但我还要说，因为作为一个关注了她整整三年的读者，《家游》的每一点进步与成功都令我感到欣喜和骄傲；同时，对她的任何一点瑕疵我都感到焦急。说句难听点的话，从我与她结识以来，几乎每期都有或多或少的错误，真不知小编的文化程度到底几何？但我觉得就算小学毕业也不会把"狙击"写成"阻击"！而且还是在封面这样明显的地方。我们可以理解，文章量大、时间短、人手少，一月一期内容如此丰富，偶尔出几个粗心的错误也没有什么不可以的。但一次两次都可以，每次都粗心却是不能容忍的！且不说这对读者是否负责任，首先对自身就是极不负责的表现！试想一下，以后每看一期杂志我都要提心吊胆，因为这上面有错误。行文错误对理解原文没多大影响的话，那么秘技档案中的错误呢？对玩家的影响多大？若在关于超频的文章中将103×3.5印成103×4.5呢？一个DIY新手是否会因此丧失进一步深入的信心？这些小编们是否想过？

上次严重的排版错误出现后，这期又犯！支持国产软件的精神固然可嘉，那也不要用重复某段介绍的方法来表现呀！北约是1999年3月24日开始轰炸的，而不是1998年。我想小编的心情与我一样，不会愿意南联盟人民多受整整一年的战乱之苦吧？

满肚子的话一股脑倒了出来，可能很难听，但如有幸被小编看到，希望你们好好反省一下。作为一名读者，这是我的心声。当然，五年了，还是要向小编老编(按笔画排序)道一声"辛苦了"！谢谢你们为我带来的知识与快乐！

——上期Chance蒙受"经济损失"后，不少朋友来信或在杂志主页的留言板上给他求情。老编对读者的热情唏嘘不已，Chance自己也被大家温暖得大汗淋漓。可惜，由于排版软件与Win98的兼容问题，上期又出现了奇怪的错误。为此，老编收回了本欲对Chance"减刑"的打算，并计划尽快更换全新排版系统以降低出现技术错误的机率。另外，虽然卷首并无错字，但AWEI在上期"玩家沙龙"中犯错亦多，故此与Chance"同样下场"。

在准备为小编们说几句好话时，我键盘上的Space键忽然失灵，可能是不愿让我包庇这些伙伴吧^_^大家应该知道，小编们对杂志的感情非比寻常，出现错误，我们的心在跳，我们的宝剑在"哪"……哦，串词了……我们更是异常痛心的。希望朋友们继续严格要求，我们也会继续努力！

上海赵吉：我想提一个小小的要求，就是在文章中的英文单词或缩写后面能否写上中文解释，因为我的英文水平很差。

北京尚尉：首先祝贺《家》创刊五周年，本想说一大堆吉利话以表庆祝，但现在小弟有个小小的问题。在丹的画评和《盟军敢死队》的读者点评中都出现了"东东"，这是什么东西，是"东西"吗？也许是我孤陋寡闻，小弟百思不解为何要用这个词，所以以后麻烦各位小编前辈在类似这样词后面加个括号解释一下，也使我长长见识，小弟在此谢过。

——《家》以往在许多文章中都对英文字词加以注释，但她毕竟不是一本学习英语的杂志。我想一方面我们会对英语基础薄弱的朋友有一定照顾，另一方面，希望大家经常翻阅字典，这样才会进步得更快。"东东"就是"东西"的"网络版"，很多朋友可能早知道了，但也有不少人来信询问。网上交流很注重速度和趣味，因此网友们有许多自己的创造，如称"版主"为"斑竹"。要是在网上，尚尉朋友八成就会光荣入伍，成为"上尉"。

广东惠州Ray：强烈谴责1999年《家游》封面制作工艺实在差劲。杂志如放在一个地方不动，两三天后封面封底就会卷起来，令人烦恼。如不立刻改进，我立即发动全班罢买《家》行动！

——看来不给你灌点迷魂汤是不行啦……去年杂志封面是用了一种新工艺，缺点是怕水。今年恢复了常见的覆膜，成本提高了，也不怕水了，但就是比较容易打卷。Ray会选择哪种方案呢？

安徽肥东刘洋：实在没什么话说，想了半天终于想出一条：希望在阶梯教室中多些基础且实用的对我们这些菜鸟级DIYer有较大帮助的知识，仅此而已。上帝保佑这期抽奖抽到我，我这一阵子太倒霉了，已经不起任何打击了，再抽不到我可能会因想不开而……

——别吓唬我，因为小马是个容易当真的人……可为了公平，我还是在抽奖前把你的问卷放在山腰(信"山")了。

江苏无锡周勤生：自从我登了征友启事，收到了不少朋友的来信，在此表示感谢。不过也有不愉快的事，想借小店对广大朋友提个醒。第一是小弟在半月之内收到八九封"佛事降临"之类的信(是不是我太有魅力了？)，向其他几位朋友询问，他们也都收到过类似信件。我们对此表示一致的愤慨。《家》是玩友之间相互交流的园地，岂能借机藏污纳垢！其实只要朋友们不加理会就是了。第二是相互之间不要有金钱来往。曾有一个"朋友"在信中说他有困难急需用钱，我心太软，借了他50元。结果一个多月过去，他像幽灵般消失了。对此我伤感了一些时间，因为真诚的心被玩弄了！

希望引起大家重视，谢谢。

——必须重申一点，没有寄来证件复印件的朋友是不能参加征友的，《家》必须为朋友们负责。而在交流过程中，请大家保持应有的谨慎。

北京齐尧：能成为贵刊的读者真是件very happy的事情，我对诸位小编的景仰有如滔滔江水，连绵不绝(此后省去肉麻词若干)。请诸小编看一下我的地址就会发现我家离编辑部只一步之遥，天天放学更是经过你们门口，何不让我一睹你们的"庐山真面目"？

——齐尧就住在增光路，确是近邻啊。编辑部的门一直是对读者敞开的，欢迎大家有时间来做客！不过，或许你该有下面这位朋友的心理准备……

广东广州邓童：好不容易做完功课，从老娘手里讨得《家游》，躺上床细看。依稀间来到《家》编辑部，见一女子伏案工作，脑后贴一白纸，上书"石子"两字。哇，是你吗？看到你俺就有熊熊烈火在心中燃烧的感觉。喔(作抒情状)……石子……二十几个春秋你收到过情书没有，如果没有，那这就是你收到的第一封；如果有，那你以后再也不用看其他情书了，呵呵。(含情脉脉地)如果你是天上月亮，俺就把它当大饼吞进肚里；如果你是地上小花，俺就把它插在俺这……(忽觉有异，回头一看)哎哟，马哥您这是干嘛？您干嘛躺在地上，哇，您的手好冷，您的嘴里怎么冒啤酒泡泡呀？哼，不理你了，俺找老编说去。老……喔～噢～喔～噢……老编一声长啸，忽然跃窗不见。俺掐指一算，今日是十五，月圆之夜，唉，还是找石子去。石子，我对你的爱有如滔滔江水……咦，你很热吗？你的鼻子耳朵嘴巴怎么直冒烟呀？只听石子怪叫一声，操起桌上一把明晃晃的大刀向俺冲来……

眼前一亮，脸上一痛，睁眼定睛一看，哇！俺娘气势汹汹叉腰立在床前：睡就睡吧，还鬼叫个什么！俺擦擦头上冷汗，原来是南柯一梦。抬头望了望窗外，大饼般的月亮正挂在天空。喔～噢～喔～噢……远处传来……传来……一阵……

——好……好个恐怖游戏呀！老编成了Dracula伯爵，或是……!@#$……哼，难怪我会浪费啤酒……

1999年第5期读者问卷调查统计结果

读者最欣赏的文章：

1. 文渊阁：成长的烦恼
2. 攻略手记：模拟城市3000完全市长手册
3. 阶梯教室："硬件宝盒"之大话超频

读者最不欣赏的文章：

1. 文渊阁：一个大学生网虫的自述
2. 文渊阁：成长的烦恼
3. 特别企划：与"魔法师"会面

读者认为最好的彩页：使命召唤

读者最喜欢的3个栏目：

①攻略手记②佳作赏析③流星时空

读者最不喜欢的3个栏目：

①网络港口②文渊阁③阶梯教室

1999年第5期幸运读者名单

北京	程朔	广东汕头	庄嘉	山东莱州	蔡鹏
陕西西安	陆声恒	云南昆明	顾森	河北保定	赵泽林
江苏南通	邹新民	北京	张翔	天津	张雁军
浙江台州	王海峰	广东高要	植河文	辽宁鞍山	孙少凯
北京	池刚	上海	姚吉青	黑龙江牡丹江	刘朋

1999年第6期广告意见征答获奖名单

天津	王津	重庆	徐浩	四川内江	张铁耀
广东广州	杨汉涛	上海	俞一舰	北京	刘冰一
河北邯郸	卢志宇	陕西宝鸡	戴峰修	山东济南	魏继贵
安徽合肥	牛剑锋				



知己空间

参加征友的读者请将自己的姓名、性别、年龄、地址、邮编、有效证件复印件和50字左右的留言寄至"100037 北京813信箱《知己空间》",职业、绰号(昵称)、星座等请根据个人意愿填写。祝大家如愿找到良友!

夏余(♀17)
绰号:小鱼儿
星座:天蝎
地址:四川省成都市二五三信箱九七级计算机班
邮编:610051
征友留言:我的性格一直很孤僻,时常感到很难找到一个可以谈心的知己。我喜爱电脑游戏、唱歌和交友,你愿意成为我可以倾诉衷肠的朋友吗?

李攀(♀18)
昵称:Angel
星座:双鱼
地址:四川省攀枝花市瓜子坪职业中专00届旅游高考班
邮编:617000
征友留言:相知难寻,相识有缘,知心难寻,知己有情。

陈瑶(♀17)
昵称:晨晨
星座:射手
地址:四川省攀枝花市瓜子坪职业中专00届旅游高考班
邮编:617000
征友留言:本人喜欢音乐、漫画,性格开朗活泼,愿结交天下有缘人。珍贵的友情是心与心的牵系。

鲁子琳(♀17)
昵称:princess
星座:天蝎
地址:四川省攀枝花市瓜子坪职业中专00届旅游高考班
邮编:617000
征友留言:我性格开朗也文静温柔。朋友是人类最崇高的尊称之一,而我正等待你的到来。缘份不是偶然,当真心;朋友不是随兴,当真情。

张丹妮(♀16)
艺名:吉祥天
星座:水瓶
地址:北京市朝阳区朝外大街陈经纶中学高一.5班
邮编:100020
征友留言:我不是以一挡百的勇士,我的武器是我的智慧,我用它战胜了现实和虚拟世界中的无数困难。爱好电脑的朋友,请与我这个中级女玩家共享快乐吧(不要耽误学业、工作哟)!

张春丽(♀15)
绰号:晓诺
星座:双鱼
地址:四川省万源市滨河路四单元172信箱5号
邮编:636350
征友留言:我性格开朗活泼,是天生的乐观者,不仅热爱电脑书籍,更是一个狂热的足球崇拜者,最爱的球队有巴西、英格兰、全兴。愿与相同爱好的你结为挚友。

赵霞(♀16)
绰号:玉米
星座:双子
地址:山西省忻州市邮电南巷1号3单元4楼
邮编:034000
征友留言:没有挫折的人生是不完美的人生,完美的人生是从千百次挫折中磨炼出来的。我唯一渴望的是拥有一些知心朋友,唯一我能做的是用我的真诚换取你的信赖。

杨阳(♀17)
星座:白羊
地址:新疆乌鲁木齐市自治区人民议员护校2000班
邮编:830001
征友留言:世间最美的事莫过于有几个头脑和心地都很正直的朋友。志趣相同的朋友,真诚期待你的来信。

蓝飞(♀18)
绰号:小魔女
地址:广东省惠州市供销学校九七电算(2)班
邮编:516001
征友留言:小女子缺点多多,唯一优点是喜欢结交各路英雄豪杰,不知各位愿不愿意和在下交朋友?

李俊(♂24)
星座:处女
地址:江苏省宜兴市丁蜀镇彩陶新村6幢205室
邮编:214221
电话:(0510)7401336
寻呼:71272612831
征友留言:一见电脑游戏,便被其深深吸引到无法自拔的地步。虽然已经到快要结婚的年龄,还要被父母嚷着不许玩游戏的我,期待你的回音。

方珂(♂17)
别名:流星
星座:牧羊
E-mail: dongss@public2.lyptt.ha.cn
sdoo1@public2.lyptt.ha.cn
征友留言:本人玩PC虽仅1年有余,但麾下的GAMES都在咱《家》里的TOP30之列(D版多多~)。酷爱RPG,已成为"三传"元老(《金庸》、《仙剑》、《古文明》),有时"大侠"当累了,也玩《STAR CRAFT》调节一下,愿通过网络结识志同道合的你!

李明(♂21)
地址:山东省青岛市市南区西康路5号3单元301室
邮编:266002
传呼:127-1646923
E-mail: limfxm@public.qd.sd.cn
征友留言:本人喜欢FIFA9x、极品飞车、FF7一系列GAME,但更喜欢联网玩游戏,如Diablo、博德之门、QUAKE、DUKE3d,我等待您的加盟和挑战。

陈斌毅(♂20)
星座:处女
地址:上海海运学院1180#
邮编:200135
征友留言:如果你能认识我,你将知道更多,快乐更多。

谷鹏(♂18)
艺名:亚斗
职业:军人演员
地址:安徽省黄山市80302部队文工团
邮编:245041
电话:(0559)9533259
征友留言:我爱好电脑游戏和音乐,喜欢《大闽》和《大航海》等游戏。在我的生活中充满追求,很愿意和任何人交朋友。

知己便条

☆感谢把我的征友启示登在第5期杂志上,但由于我粗心,把邮编写错了,应该为710072。向给我写信的朋友表示歉意。 任磊(sanshi)

☆我的E-mail信箱应是yaowenng@public.cs.hn.cn,如果是因为我的字太差登错的,对不起,I'm sorry! 曹俊儒

国内统一刊号：CN11 - 3450/TP　　定价：6.80 元